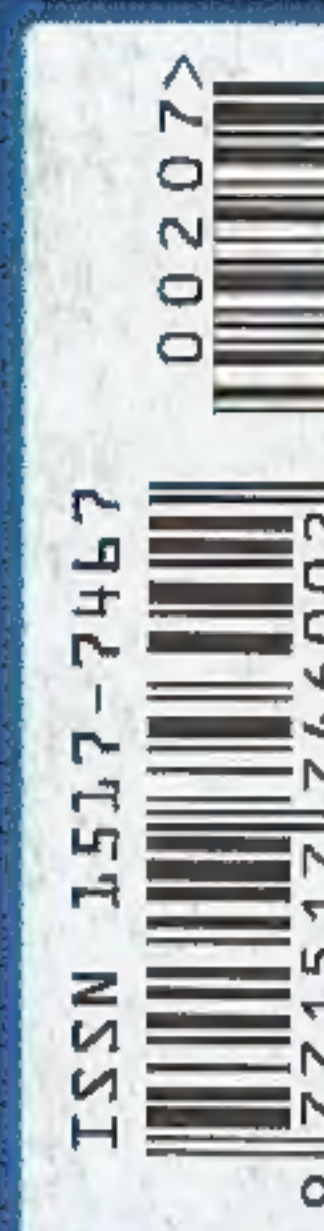
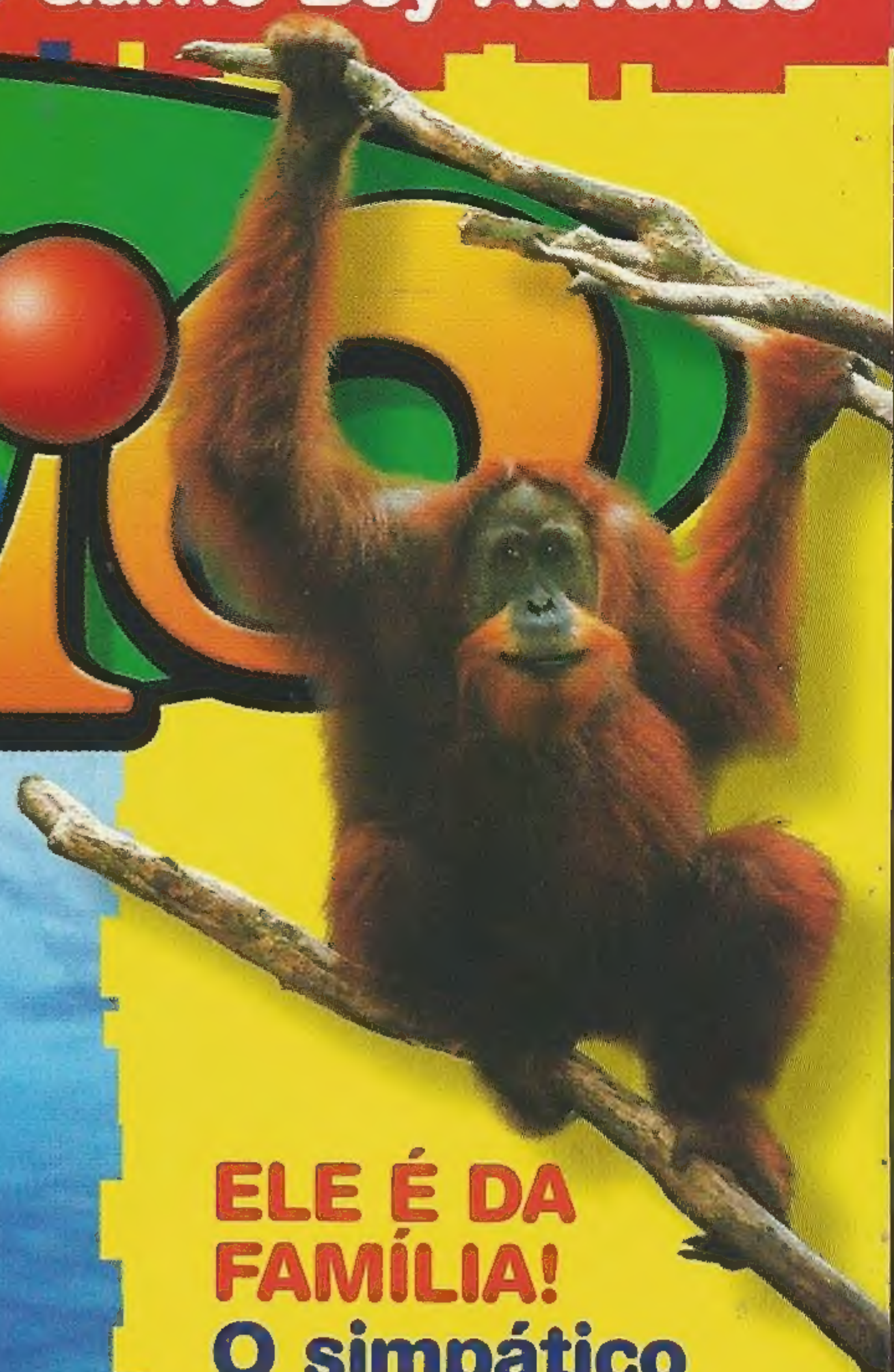
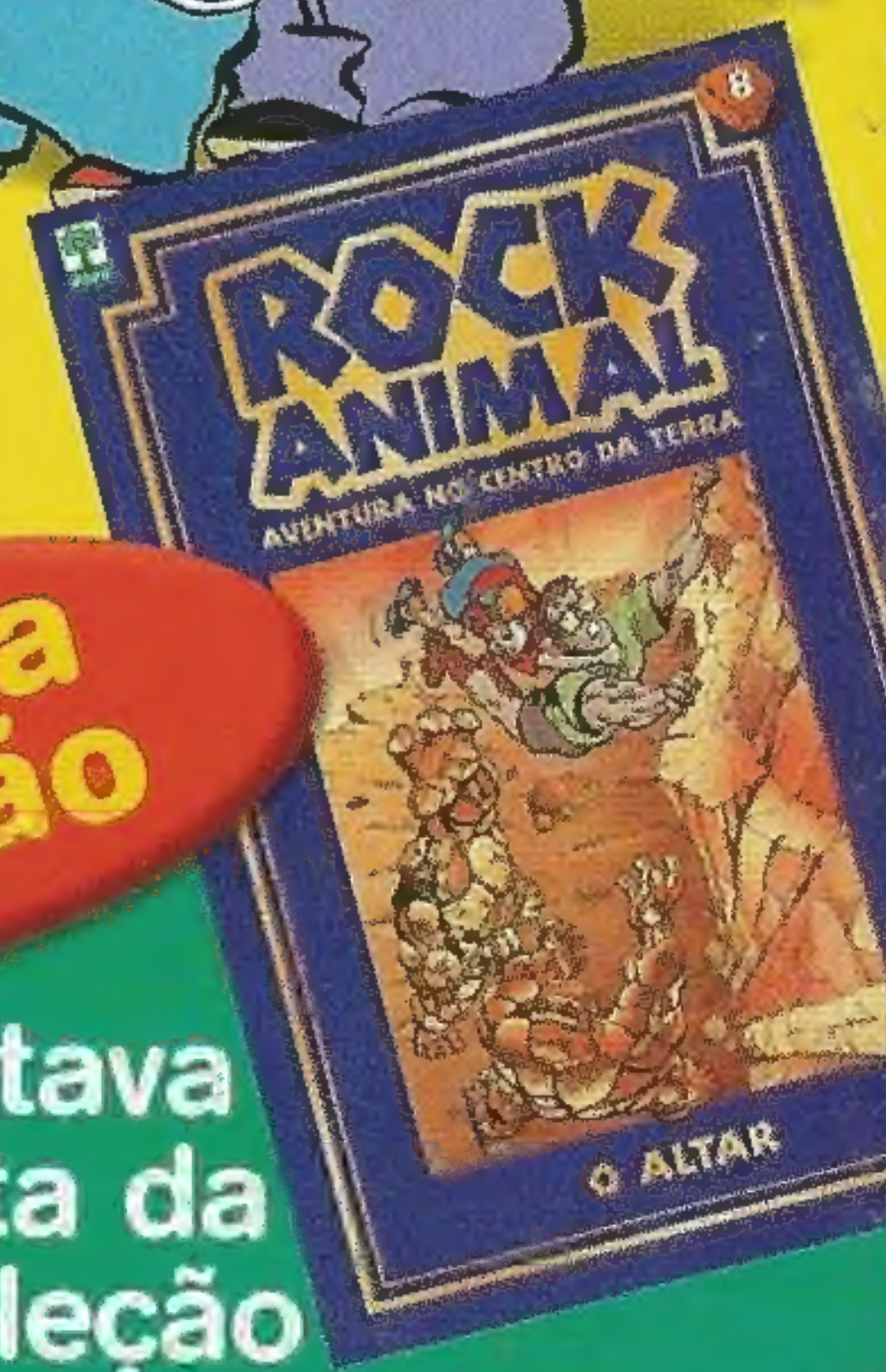
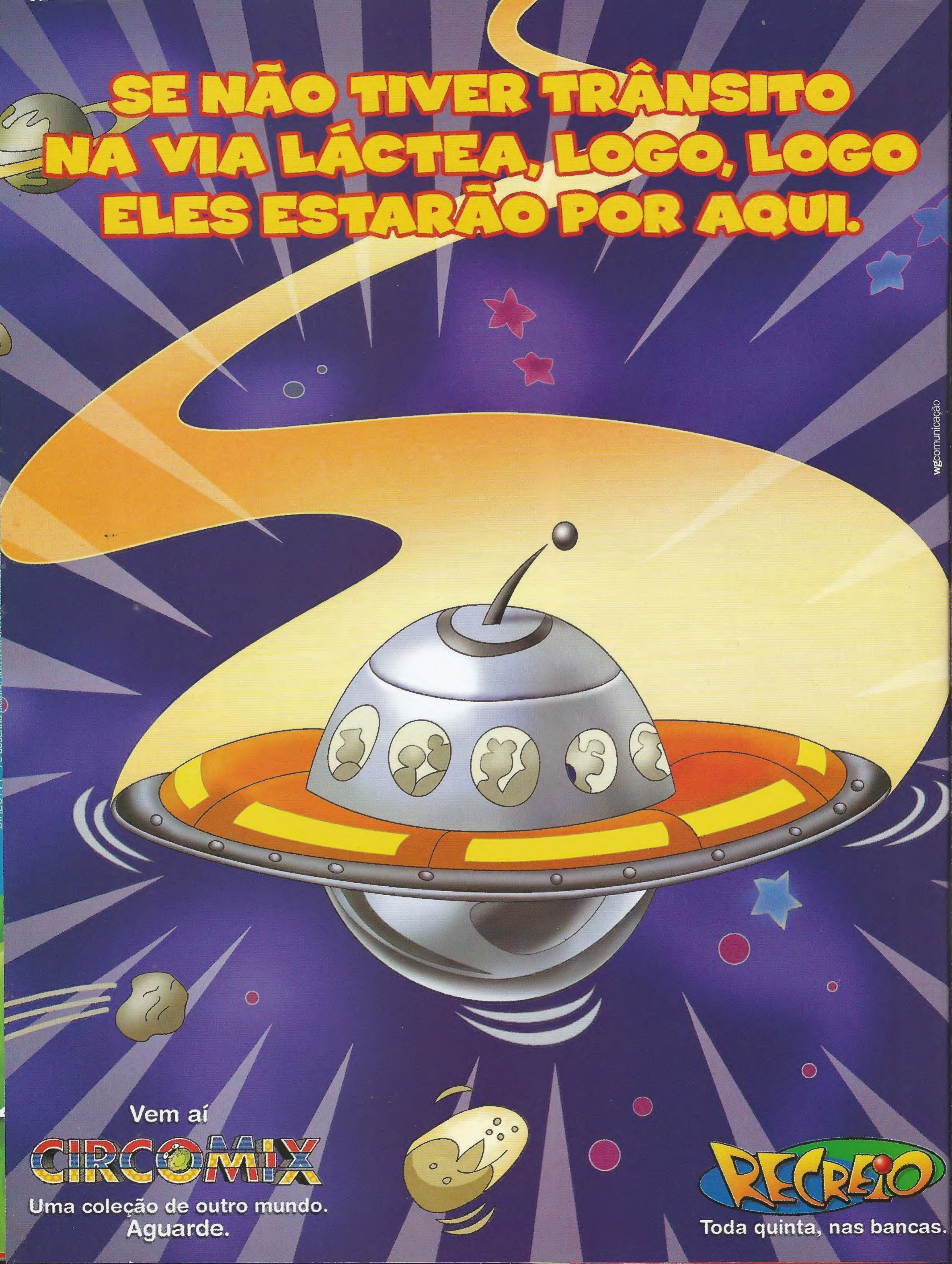
BEYBLADE • Participe de um campeonato no Game Boy Advance
Abril
R$ 5,95*
* PREÇO PROMOCIONAL
26/2/2004
Ano 4
Nº 207
RECREIO
ISSN 1517-7467
ELE É DA FAMÍLIA!
O simpático orangotango é nosso parente. Saiba mais sobre ele
QUADRINHOS
Du, Dudu e Edu mostram suas habilidades na cozinha
Acho que nunca vamos ser como ela...
GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR
GAROTA PODEROSA
O filme Encantadora de Baleias mostra uma menina que enfrenta incríveis desafios
Nesta edição
A oitava revista da coleção ROCKANIMAL • Aventura no centro da Terra
ROCK ANIMAL
www.RECREIONLINE.com.br

SE NÃO TIVER TRÂNSITO
NA VIA LÁCTEA, LOGO, LOGO
ELES ESTARÃO POR AQUI.
Vem aí
CIRCOMIX
Uma coleção de outro mundo.
Aguarde.
RECREIO
Toda quinta, nas bancas.
wgcomunicação

AQUI TEM

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

FOCAS SÃO MAMÍFEROS?

Luan Rangel Scussel
Cotiporã - RS

Sim, as focas são mamíferos aquáticos que nadam e mergulham muito bem, atingindo até 200 metros de profundidade. Mais ágeis e velozes na água, elas geralmente só vão para a terra para ter filhotes. Os bebês logo aprendem a nadar e até mamam embaixo da água. Os animais adultos se alimentam de peixes, caranguejos e lulas. Aqui, no Brasil, as mais comuns são as focas leopardo e caranguejeira.

POR QUE A MONA LISA É UM QUADRO TÃO VALIOSO?

Renan de Oliveira
Fortaleza – CE

O quadro da Mona Lisa é uma obra muito famosa de Leonardo da Vinci, um dos artistas mais geniais que já existiram. Todos os trabalhos de Da Vinci são muito valiosos, mas esse quadro é especialmente admirado pela técnica usada e porque mostra uma mulher com um sorriso enigmático, que parece até mudar de expressão dependendo do ângulo em que é observado. O quadro está no Museu do Louvre, na França.

COMO TIRAR CHICLETE QUE FICOU GRUDADO EM UMA ROUPA?

Rhuam Gabriel Cavalcante Brandão
Goiânia – GO

Um jeito de solucionar esse problema é colocar a roupa em um saco plástico e levá-la ao freezer. Depois que o chiclete endurece, pode ser raspado cuidadosamente com uma colher. Outra opção é embrulhar uma pedra de gelo em um pedaço de pano e passá-la sobre o chiclete, raspando depois. Se o chiclete sair inteiro, basta lavar a roupa normalmente. Se nada disso funcionar, o melhor é procurar uma lavanderia que pode usar produtos especiais para resolver esse tipo de problema sem estragar a roupa.

O QUE É DIREÇÃO HIDRÁULICA?

Nicolas de Freitas
São Paulo – SP

É um sistema que usa a força do motor do carro para facilitar a tarefa de mover o volante do veículo, exigindo menos força do motorista. Funciona assim: as rodas são ligadas ao sistema por tubos cheios de óleo e por um cilindro semelhante ao de uma seringa de injeção. Quando o motorista vira o volante, uma bomba é acionada pelo motor, criando pressão no óleo. A pressão movimenta o cilindro, que ajuda a mover a roda.

VOCÊ SABIA QUE...

- **A NASA, agência espacial dos Estados Unidos já enviou várias plantas ao espaço? O objetivo principal é descobrir se há condições para vegetais se desenvolverem fora da Terra. No futuro, eles poderiam ser usados como fonte de oxigênio e de alimento.**

COMO OS ÍNDIOS FAZIAM TINTA?

Mateus Ramos
Biritiba Mirim – SP

Os índios utilizavam materiais extraídos da natureza e muitos povos fazem isso até hoje. Vários pigmentos coloridos são tirados das plantas, como é o caso do urucum, que fornece tinta vermelha, e do jenipapo, de onde se consegue tinta preta. Certos minerais, como carvão e argila, também fornecem matéria-prima para tintas. Alguns índios norte-americanos faziam tintas de fungos e de rochas do fundo dos lagos.

ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

CONSULTORIA:
EDRIS QUEIROZ
(Biólogo do Instituto de Biologia Marinha e Mergulho e Atendimento ao Consumidor da Adams do Brasil).

VOCÊ É UM VIZINHO LEGAL?

Descubra se você faz sucesso na vizinhança.

Pergunta		
1 Quando seu melhor amigo vai até sua casa, você:	● Prefere brincar apenas com ele.	▲ Leva-o para conhecer a sua turma da rua.
2 O que você faz quando um vizinho novo chega?	▲ Vai logo se apresentando e o convida para brincar.	● Espera que ele apareça e se enturme.
3 Durante um jogo, a bola cai na casa de um vizinho meio bravo. Você:	● Desiste de jogar e volta para casa sem falar com ninguém.	▲ Vai pedir a bola e diz que terá mais cuidado da próxima vez.
4 Se a sua mãe avisa que uma vizinha reclamou do barulho da turma, qual a sua reação?	▲ Avisa todo mundo e sugere brincadeiras com menos barulho.	● Fica mais quieto, mas não conta nada a ninguém para não ser chamado de chato.
5 Quando faz uma festa em casa, geralmente você:	▲ Fica atento para não aumentar muito o volume do som.	● Acaba se empolgando e deixa a música muito alta.
6 Para passear com seu bicho de estimação, você:	● Leva-o sem coleira porque ele é bonzinho.	▲ Prende-o na coleira e leva uma pá para recolher a sujeira.
7 Você é do tipo que conhece:	● Só quem mora bem ao seu lado.	▲ Todo o pessoal da sua rua.
8 Como a vizinhança sabe do seu aniversário?	▲ Você convida boa parte dos vizinhos.	● Eles ouvem a zoeira da festa.
9 Se vai brincar na casa de um vizinho, você:	▲ Brinca e depois ajuda a arrumar tudo na hora de ir embora.	● Sempre acaba arrumando briga.

10 Se chega à casa de um vizinho e vê que ele está com um amigo, você:
- ▲ ☐ Pergunta se pode brincar também.
- ● ☐ Vai embora e chama outro vizinho para brincar.

11 Quando um vizinho quer ajuda para estudar, você:
- ● ☐ Diz que prefere estudar sozinho.
- ▲ ☐ Dá uma força nas matérias que sabe mais.

12 Um vizinho aparece para conversar bem na hora do almoço. O que você faz?
- ▲ ☐ Diz que vai almoçar e o convida para entrar e comer com você.
- ● ☐ Avisa que não pode atendê-lo e diz para ele voltar mais tarde.

13 Seus vizinhos pedem ajuda para fazer uma faxina na praça. Qual sua reação?
- ● ☐ Enrola e diz que não vai poder ajudar.
- ▲ ☐ Entra no mutirão e convida sua família para colaborar.

14 Seu vizinho pede um livro emprestado, não devolve e vem pedir outro livro tempos depois, você:
- ● ☐ Diz que não tem o livro porque sabe que ele é do tipo que não devolve as coisas.
- ▲ ☐ Empresta, mas aproveita para lembrá-lo de devolver o primeiro livro.

15 O que você faz quando ganha um brinquedo muito legal?
- ▲ ☐ Chama os vizinhos para brincar com você.
- ● ☐ Prefere se divertir sozinho, pois podem quebrar seu brinquado.

CRIS EICH E JEAN-CLAUDE

RESULTADO

Se marcou de 0 a 4 ▲

Parece que você não é muito enturmado. Mas pode fazer algo para mudar. Tente conhecer melhor as pessoas que moram perto de sua casa, seja gentil e procure fazer amigos. É legal ter companhia e você pode descobrir um amigão bem ao seu lado.

Se marcou de 5 a 9 ▲

Você já é um vizinho legal, mas pode ser mais amigo da turma. Sempre que tiver chance, chame os amigos para brincar ou estudar e aceite os convites que receber. Você pode apresentar seus amigos da escola para o pessoal da rua e formar uma grande turma!

Se marcou de 10 a 15 ▲

Pelo jeito você é um vizinho bacana. Além de brincar e se divertir com seus amigos, também se preocupa em ajudar a turma e enturmar os colegas. Continue ligado! Tem sempre algum vizinho novo chegando por aí.

KIA ORA*, PAIKEA!

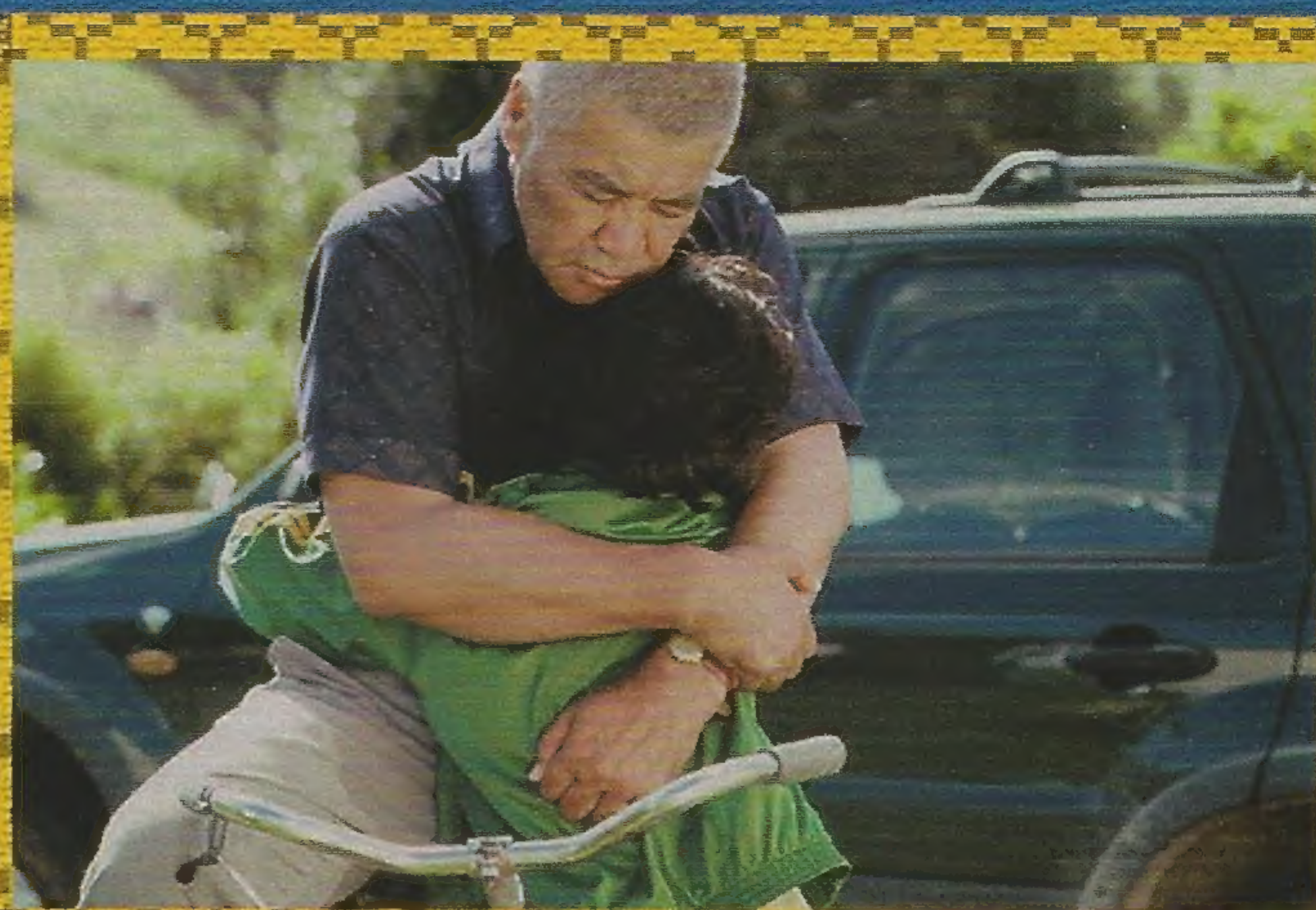
Faça uma viagem incrível e conheça uma garota muito especial no filme *Encantadora de Baleias*, que está em cartaz nos cinemas.

Você com certeza gostaria de ter uma amiga como Paikea, a estrela deste filme. Ela não é super-heroína, mas luta com bastões, mergulha e até passeia de carona em uma baleia. A garota só tem um probleminha: onde mora, as pessoas acham que aventura não é coisa de menina. Ela pertence ao povo maori, um grupo nativo da Nova Zelândia.

A história começa com o nascimento de Paikea. Na hora do parto, seu irmão gêmeo e sua mãe morrem. Isso é motivo de muita tristeza para a família. Até porque o irmão da garota era muito esperado, pois deveria ser o próximo líder dos maoris.

No filme, o tempo passa rápido e logo Pai, como é chamada, está com 11 anos, morando com os avós. O avô, Koro, sério e com jeito de bravo, não se conforma com a falta de um líder para o povo e resolve ensinar a garotos da aldeia o que é preciso para ser um guerreiro.

Ele proíbe a neta de ir às aulas, porque só meninos se tornam líderes. Mas Pai sente que nasceu para continuar a tradição da família e dá um jeitinho de aprender tudo escondido.

* Kia ora quer dizer "oi" em maori.

FOTOS: DIVULGAÇÃO

ESTRELA DE CINEMA

O filme **Encantadora de Baleias** foi o primeiro trabalho como atriz de Keisha Castle-Hughes, a garota que interpreta Pai. As gravações foram feitas em 2002, quando ela tinha 11 anos. Keisha foi indicada ao Oscar de melhor atriz e a premiação acontece no dia 29 de fevereiro. Ela concorre com atrizes mais experientes e a disputa é difícil, mas vale a torcida.

HISTÓRIA ANTIGA

Segundo lendas desse povo, o primeiro maori que chegou à Nova Zelândia veio nas costas de uma baleia. Desde então, este animal é considerado amigo dos maoris. As baleias aparecem mais no final do filme e fazem uma participação especial na história.

GRANDES DESAFIOS

Para Paikea não adianta ser apenas corajosa e boa de briga. Além de enfrentar perigos, ela quer provar que merece o respeito e a confiança de todos. E, por encarar esses desafios de um jeito tão especial, ela mostra que é capaz de vencer obstáculos para realizar seus objetivos, como só um grande e sábio líder sabe fazer.

Logo de cara, Koro parece implicar com a neta e é muito durão. Na verdade, ele adora Pai, só que acha importante seguir os costumes do seu povo.

Paikea, por seu vez, gosta e admira demais o avô. Mas ela acredita em seu valor e vai mostrar que pode ser o líder que todos esperam. Ela sabe que não importa ser menino ou menina quando é preciso assumir compromissos e responsabilidades.

Texto ▸ CRISTIANE YAMAZATO

Texto › CRISTIANE YAMAZATO

OS VALENTES MAORIS

Saiba mais sobre esse povo que vive na Nova Zelândia.

As primeiras pessoas que pisaram na Nova Zelândia foram os maoris, há cerca de mil anos. Eles vieram da Polinésia e decidiram viver naquele lugar que batizaram de Aotearoa, que na língua deles significa Terra da Grande Nuvem Branca.

Não se sabe se deram esse nome porque lá chove bastante ou por causa da fumaça dos vulcões, muito comuns no local. Depois, vieram os ingleses, que colonizaram a região e deram a ela o nome que conhecemos.

Até hoje, os maoris conservam sua cultura e seu idioma, que é a língua oficial do país, junto com o inglês. Conheça algumas das principais tradições desse povo.

NA LÍNGUA DOS MAORIS

Bem-vindos	*Tenã Kotou*
Bom dia	Mõrena
Oi!	*Kia ora*
Crianças	*Tamarik*
Não	*maoris pakehas*
Tchau	*Enohora* (de quem vai embora)
Tchau	*E haere rã* (resposta de quem fica)

DESENHOS NO CORPO

Faz parte da cultura desse povo a arte de criar tatuagens em forma de espiral. Além do corpo, alguns maoris costumam também desenhar todo o rosto. No passado, o objetivo era diferenciar as classes sociais, que eram identificadas de acordo com o tipo de desenho. Na língua maori, a tatuagem é chamada de ta moko.

ONDE FICA

A Nova Zelândia faz parte da Oceania e é vizinha da Austrália, Nova Caledônia, das Ilhas Fiji e de Tonga. O país é formado por duas ilhas: a do Norte e a do Sul, separadas por um canal. Grande parte dos maoris vive na cidade de Auckland, que fica na ilha do Norte.

HAKA

É uma dança típica maori que, antigamente, acontecia antes de um combate. Ela serve para encorajar os participantes e intimidar os adversários. Os dançarinos batem o pé no chão, mostram a língua, fazem caras de bravos e muitos gestos. Hoje, nos jogos de rúgbi, um esporte comum na Nova Zelândia, antes de começar a partida, os jogadores dos All Blacks, a seleção neozelandesa, fazem a haka para desafiar o outro time.

PEDRAS MOERAKI

São grandes bolas de pedra com formato tão perfeito que parece que foram esculpidas, mas são obra da natureza. Elas se formaram a partir da combinação de minerais e existem há alguns milhões de anos.

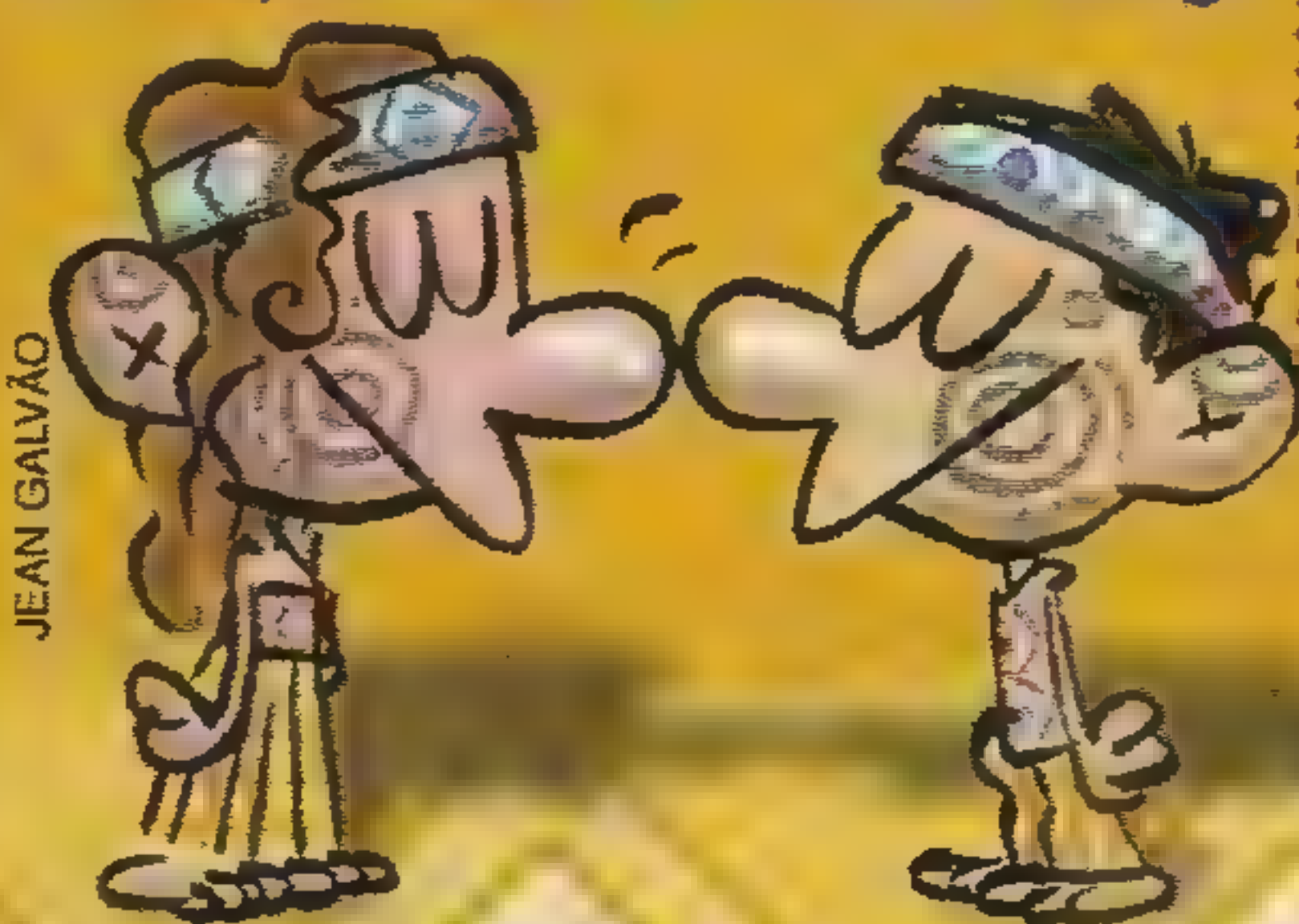
ESCULTURAS

Os maoris são também conhecidos como grandes escultores. As obras retratam a coragem do povo.

FOTOS: CORBIS

ANTHONY CASSIDY/ GETTYIMAGES

NARIZ COM NARIZ

Na hora de se cumprimentarem, os maoris fecham os olhos e encostam os narizes. O gesto é uma forma de compartilhar do mesmo ar e um sinal de amizade. O cumprimento se chama hongi.

JEAN GALVÃO

KIWI

Esta palavra serve para nomear três coisas: um pássaro que não voa, que tem o bico comprido e é o símbolo do país; uma fruta, que ganhou esse nome por ser coberta por uma penugem marrom parecida com a do pássaro e, por último, kiwi também é como os neozelandeses, inclusive os maoris, gostam de ser chamados.

UMA LENDA MAORI

COMO O PÁSSARO KIWI PERDEU SUAS ASAS

Um dia, o deus da floresta, Tainemahuta, saiu para dar um passeio. Estava orgulhosíssimo vendo como suas filhas árvores cresciam altas e quase tocavam o céu.

De repente, reparou que elas pareciam doentes. Logo descobriu a razão. Milhares de insetos que viviam debaixo da terra estavam devorando suas raízes.

Foi pedir ajuda a seu irmão Tanehokahoka, deus do céu e pai de todos os pássaros. Tanehokahoka imediatamente chamou os seus filhos, que vieram dos mais distantes cantos da floresta e pousaram nos galhos mais altos.

Tainemahuta contou o que estava acontecendo:

– Insetos vorazes estão devorando minhas árvores. É preciso que um de vocês venha viver aqui embaixo para acabar com essas pragas. Salvando minhas filhas, o lar de vocês será salvo também. Quem me ajudará?

Todos os pássaros ficaram de bico calado.

Tanehokahoka virou-se então para seu filho Tui e perguntou:

– Tui, você descerá do alto da floresta?

O pássaro Tui olhou para cima e viu os raios do sol por entre as folhas das árvores. Depois olhou para baixo e viu a terra escura e fria. Ele tremeu de medo.

– Pai Tanehokahoka, aí embaixo é muito escuro e eu tenho medo do escuro.

Os outros pássaros não abriram o bico.

Tanehokahoka virou-se então para seu filho Pukeko:

– Pukeko, você descerá do alto da floresta?

O pássaro olhou para o chão da floresta e viu a terra fria e úmida. Ele tremeu de medo.

– Pai Tanehokahoka – gorjeou ele. – Aí embaixo é muito úmido e eu não quero molhar meus pés.

Tanehokahoka virou-se então para seu filho Pipiwharauroa:

– Pipiwharauroa, você descerá do alto da floresta?

Ele olhou em volta e viu sua família.

– Pai Tanehokahoka – chilreou ele. – No momento estou ocupado construindo meu ninho.

Os outros pássaros não abriram o bico.

Tanehokahoka ficou muito triste porque ele sabia que, se nenhum dos seus filhos descesse

do alto da floresta para viver no chão, seu irmão perderia suas árvores e os pássaros não teriam mais casa para morar.

Tanehokahoka virou-se então para seu filho Kiwi:

– Kiwi, você descerá do alto da floresta?

Kiwi olhou para cima e viu os raios quentinhos do Sol por entre as folhas. Olhou em volta e viu sua família. Olhou para baixo e viu a terra fria e úmida. Por fim, ele respondeu:

– Eu descerei.

Tanehokahoka e Tanemahuta ficaram felicíssimos vendo que o pequenino Kiwi estava disposto a ajudá-los. Mas Tanemahuta, que era um deus muito justo, se sentiu na obrigação de contar o que aconteceria se ele aceitasse viver na terra.

– Kiwi, você perderá suas asas e as suas lindas penas coloridas. Vai ganhar pernas grossas e garras fortes. Nunca mais vai voltar para o alto da floresta e não verá mais a luz do dia.

Kiwi deu um último e demorado olhar para a luz do Sol entre as folhas. Depois olhou para os outros pássaros, para as suas belas asas e para as suas penas coloridas e se despediu em silêncio. Por fim, virou-se para Tanehokahoka e disse:

– Mesmo assim, eu descerei.

Então, Tanehokahoka se voltou para os demais pássaros e disse:

– Tui, como você teve medo de descer do alto da floresta, de hoje em diante usará dois tufos de penas brancas no pescoço como sinal de sua covardia. Você, Pukeko, que não quis molhar os seus pés, viverá para sempre no pântano. E você, Pipiwharauroa, que disse estar muito ocupado com seu ninho, a partir de agora colocará seus ovos no ninho de outros pássaros.

Virando-se para Kiwi, Tanehokahoka completou:

– E você, Kiwi, por causa da sua coragem, será o mais querido de todos os pássaros.

Adaptação | CLAUDIO FRAGATA
Ilustração | [illegible]

COISAS DE MENINA E DE MENINO

Não é só no cinema que é difícil vencer preconceitos.

No filme Encantadora de Baleias, a garota Paikea não pode ser líder de seu povo só porque nasceu menina. Parece esquisito, mas é bom lembrar que por aqui também já houve épocas em que as garotas não podiam fazer nada. Não tinham permissão para ir à escola ou usar calças compridas.

Em muitos países, os direitos das mulheres ainda não são iguais aos dos homens. Mesmo fazendo o mesmo tipo de trabalho, elas têm salários menores ou não podem assinar documentos. Isso porque há quem acredite que mulheres não podem tomar decisões, opinar, pensar e viver livremente.

Além disso, em certos lugares, mulheres não saem sozinhas, têm de andar alguns passos atrás de seus maridos ou não podem sair sem véu por motivos religiosos.

Esses costumes fazem parte da cultura dos povos e devem ser respeitados, desde que todos do grupo concordem. Até porque, com o tempo, as tradições vão mudando. É o que acontece com a garota do filme, que deseja provar sua capacidade e tornar-se a primeira líder maori.

Parece que no Brasil tudo é bem diferente. Mas, se Paikea vivesse aqui, poderia ter problemas se resolvesse jogar futebol, pilotar carros de corrida, dirigir caminhões ou ser juíza esportiva. Até onde as mulheres já conquistaram espaço, tem quem pense que certas atividades são coisas de menino.

O mesmo acontece com alguns garotos, que podem ter de agüentar piadas dos amigos e confusões em casa se resolvem estudar dança, moda ou culinária, por exemplo.

É legal lembrar que não existem coisas só para garotas ou só para garotos. Aprender coisas novas, se divertir, participar de aventuras e enfrentar desafios são coisas de que todo mundo gosta. Tanto os meninos como as meninas.

Giros virtuais

Encare uma batalha de piões irados no Game Boy Advance.

Os fãs do desenho Beyblade já podem curtir disputas de pião também no videogame.

Com o garoto Tyson, você vai batalhar para ser o Campeão em Beyblade: Ultimate Blader Jam. As disputas acontecem nas várias arenas e vence quem parar o pião adversário ou jogá-lo para fora do cenário.

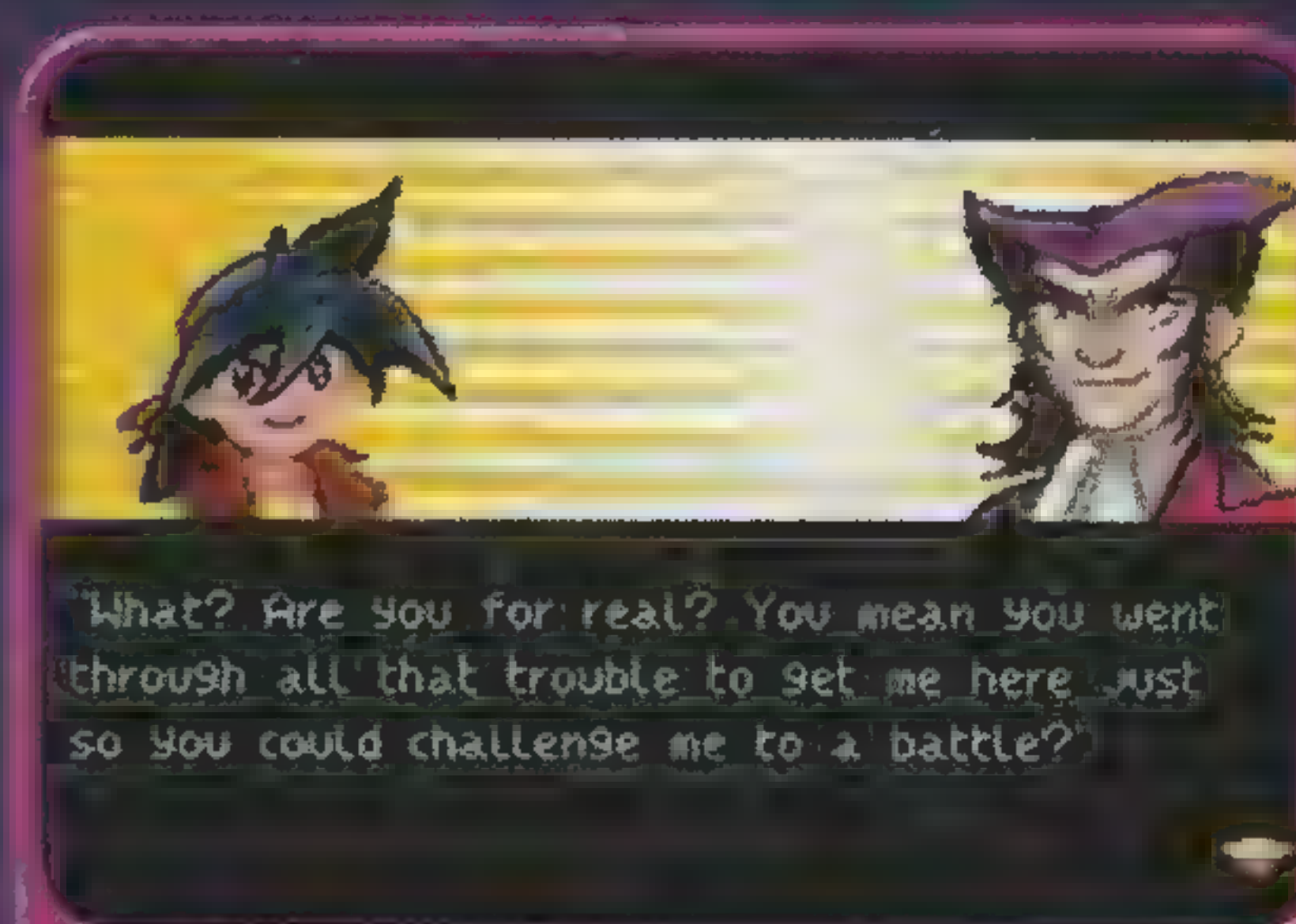
No percurso, há peças para equipar seu pião e montar combinações para melhorar seu ataque.

Fique ligado nos cenários para achar figuras colecionáveis que somam mais de 100 fichas com feras, personagens e piões.

Além de jogar o modo Aventura, você pode conectar dois Game Boys e disputar batalhas contra um amigo de verdade. Nessa opção, você pode selecionar os Beyblades que já foram conquistados para a sua coleção.

As espirais verdes lhe garantem mais velocidade de giro.

Dispare quando a barra do atirador estiver cheia, para rodar o pião com mais força.

Aproxime-se do adversário e aperte o botão L para executar o ataque com a fera-bit do seu pião.

Animações entre uma fase e outra contam a história, revelam os vilões e seus planos malignos.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

VEJA DE PERTO

CAMPEÃO

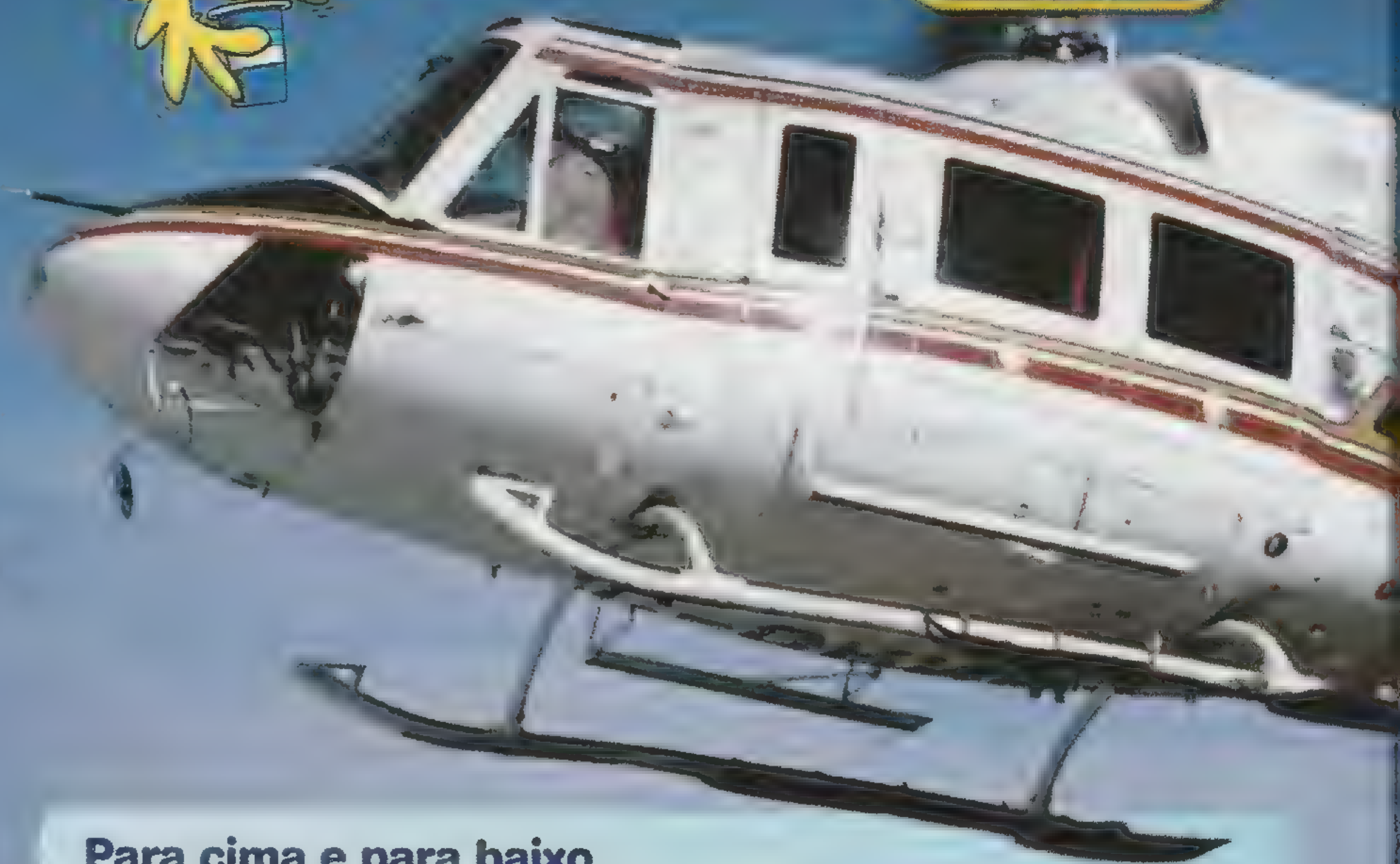
Descubra como funciona o helicóptero.

O que é que sobe pelos ares na vertical, pode voar em todas as direções, é capaz de ficar parado no ar e aterrissa em qualquer cantinho? É o helicóptero, um dos transportes mais ágeis que existe.

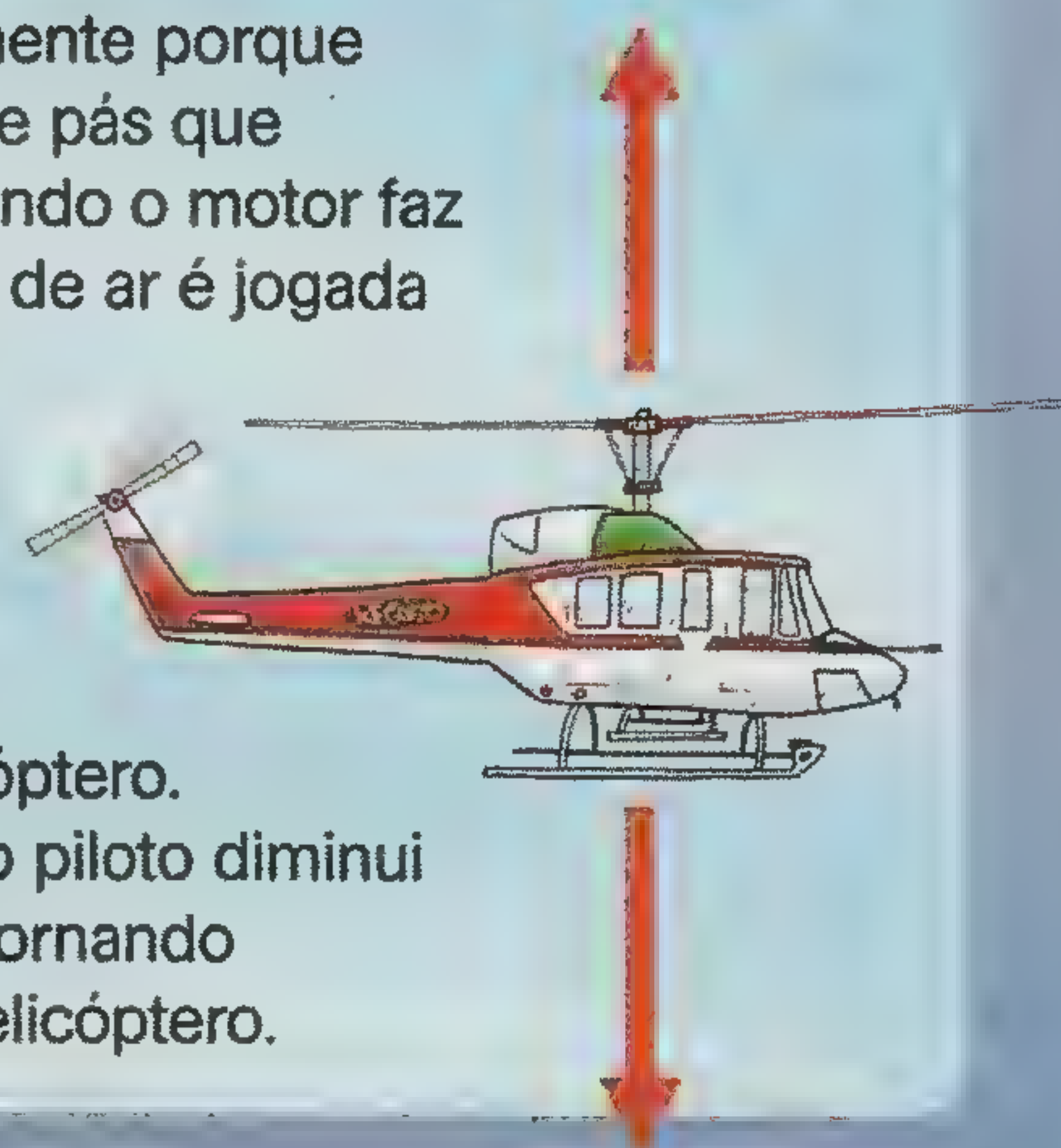
A idéia de se construir um objeto voador assim sempre foi um sonho para os inventores. O artista e cientista Leonardo Da Vinci fez os primeiros desenhos de uma máquina muito parecida com o helicóptero, já no ano de 1483.

O veículo só não voou porque na época era impossível produzir um motor com força suficiente para impulsioná-lo. Muitos outros projetos foram feitos, mas o primeiro helicóptero que voava realmente bem só apareceu depois do avião. Ele foi produzido em 1936, pelo alemão Heinrich Focke.

Com o tempo, surgiram modelos mais rápidos, com motores potentes e capacidade de transportar mais passageiros.

Entenda como essas máquinas voam e, se tiver uma chance, experimente dar uma voltinha!

Para cima e para baixo

O helicóptero levanta vôo verticalmente porque a hélice é formada por um conjunto de pás que funciona como uma asa giratória. Quando o motor faz a hélice girar, uma grande quantidade de ar é jogada para baixo, empurrando o helicóptero para cima. Ele decola quando a força do ar é maior do que seu peso.

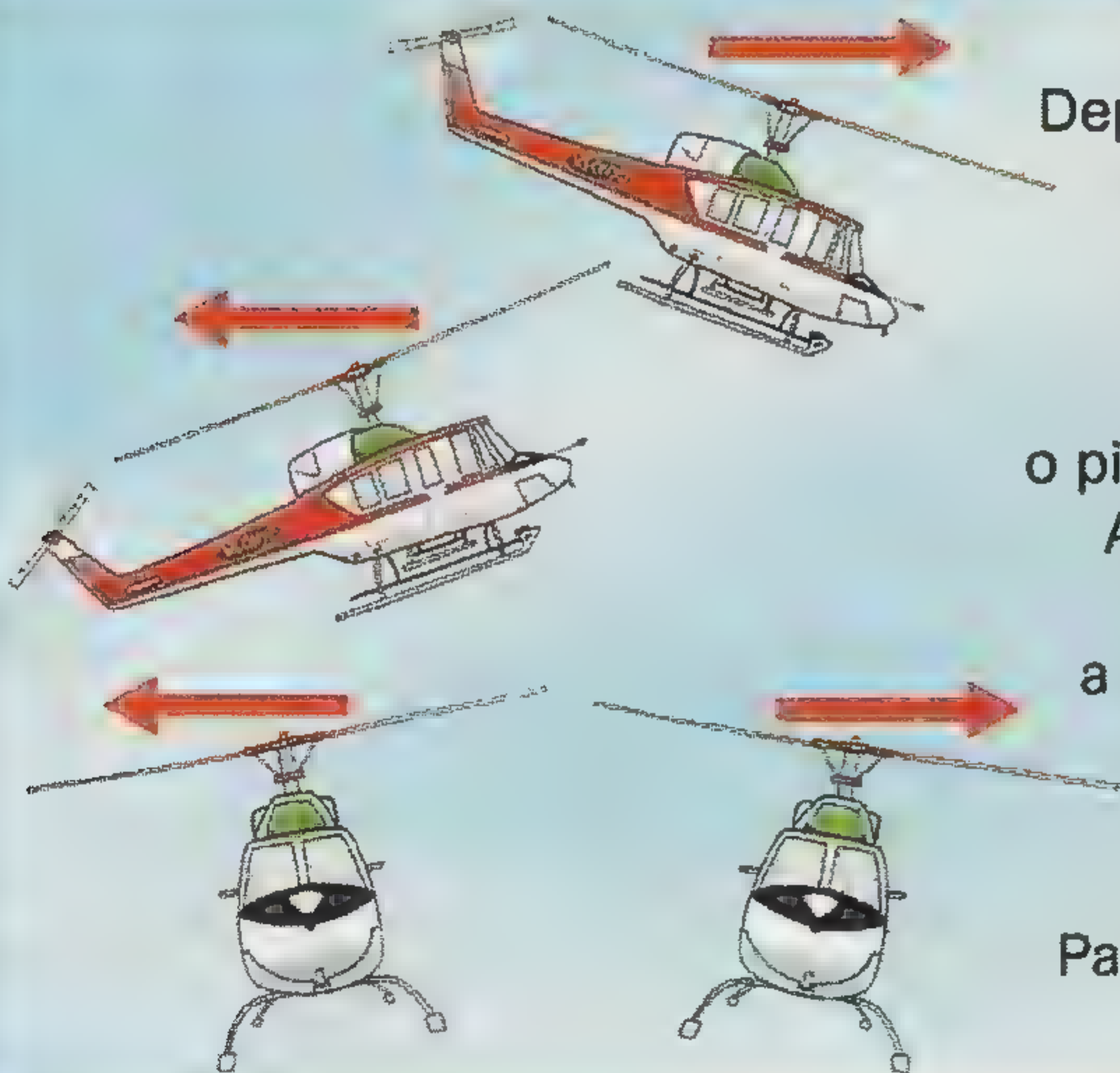
Para parar no ar, o piloto ajusta a inclinação das pás para que a força produzida seja igual ao peso do helicóptero. Assim ele se sustenta. E para descer o piloto diminui a inclinação das pás pouco a pouco, tornando a força do ar menor que o peso do helicóptero.

Você sabia que...

- A fuselagem dos helicópteros é feita de um composto de fibra de carbono e flutua na água? Assim, em caso de pouso forçado no mar os tripulantes têm tempo de escapar.

DE VÔO

A máquina principal

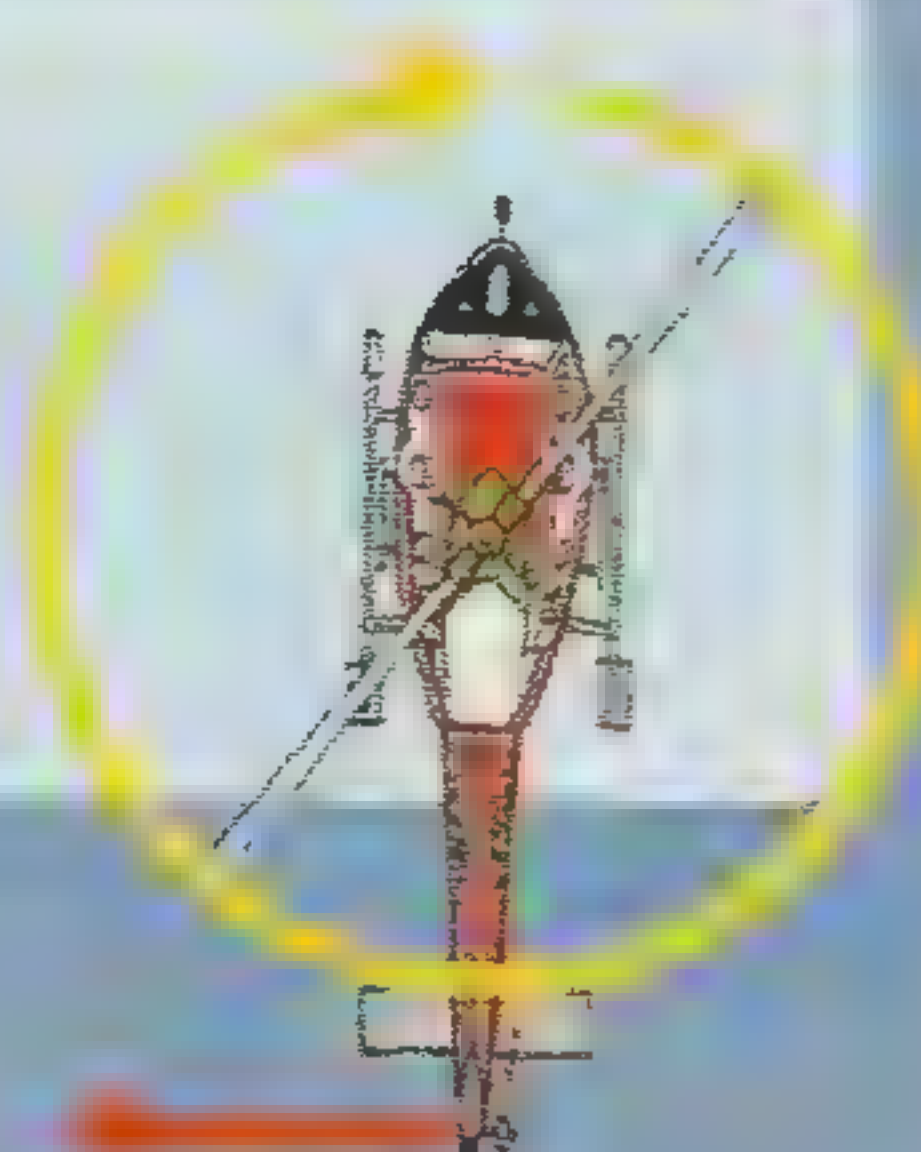
O rotor principal é a parte giratória do motor, que produz a força necessária para o helicóptero se mover. Ele tem um sistema que controla a inclinação das pás, permitindo voar para cima e para baixo, e a inclinação do conjunto da hélice é que permite mudar de direção.

JEAN DU BOISBERRANGER/GETTYIMAGES

Para todos os lados

Depois da decolagem, o helicóptero se movimenta para qualquer lado. Para isso, o piloto tem de inclinar o conjunto da hélice na direção que desejar. Para ir para a frente, o piloto inclina a hélice para a frente. Assim, o ar é deslocado para trás, empurrando o helicóptero para a frente. Para ir para trás, ele move a hélice para trás e assim o ar se desloca para frente e o helicóptero segue para trás. Para virar, ele inclina a hélice para a direita ou para a esquerda.

ILUSTRAÇÕES: ALEXANDER

Efeito pião

Quando o helicóptero decola, a força da hélice pode fazer com que ele gire no ar ao redor de si mesmo. Para que isso não aconteça, o helicóptero tem uma hélice menor na cauda, chamada de rotor auxiliar. Ela serve para equilibrá-lo.

www.recreionline.com.br

FIQUE LIGADO

Assista ao trailer de *Encantadora de Baleias*, que está em cartaz nos cinemas.

PIADINHAS

O que o zero disse para o oito? Descubra a resposta e confira MUITAS outras charadas no site!

Sabe uma melhor? Envie pra gente: recreionline@abril.com.br

ENQUETE

Que turma você gostaria de ver na seção Quadrinhos da RECREIO?

- ROCKANIMAL
- DEXTER
- SCOOBY DOO
- PINKY E CÉREBRO
- FLINTSTONES
- PATO DONALD
- HORA DO RECREIO
- BOB ESPONJA

DECOLE

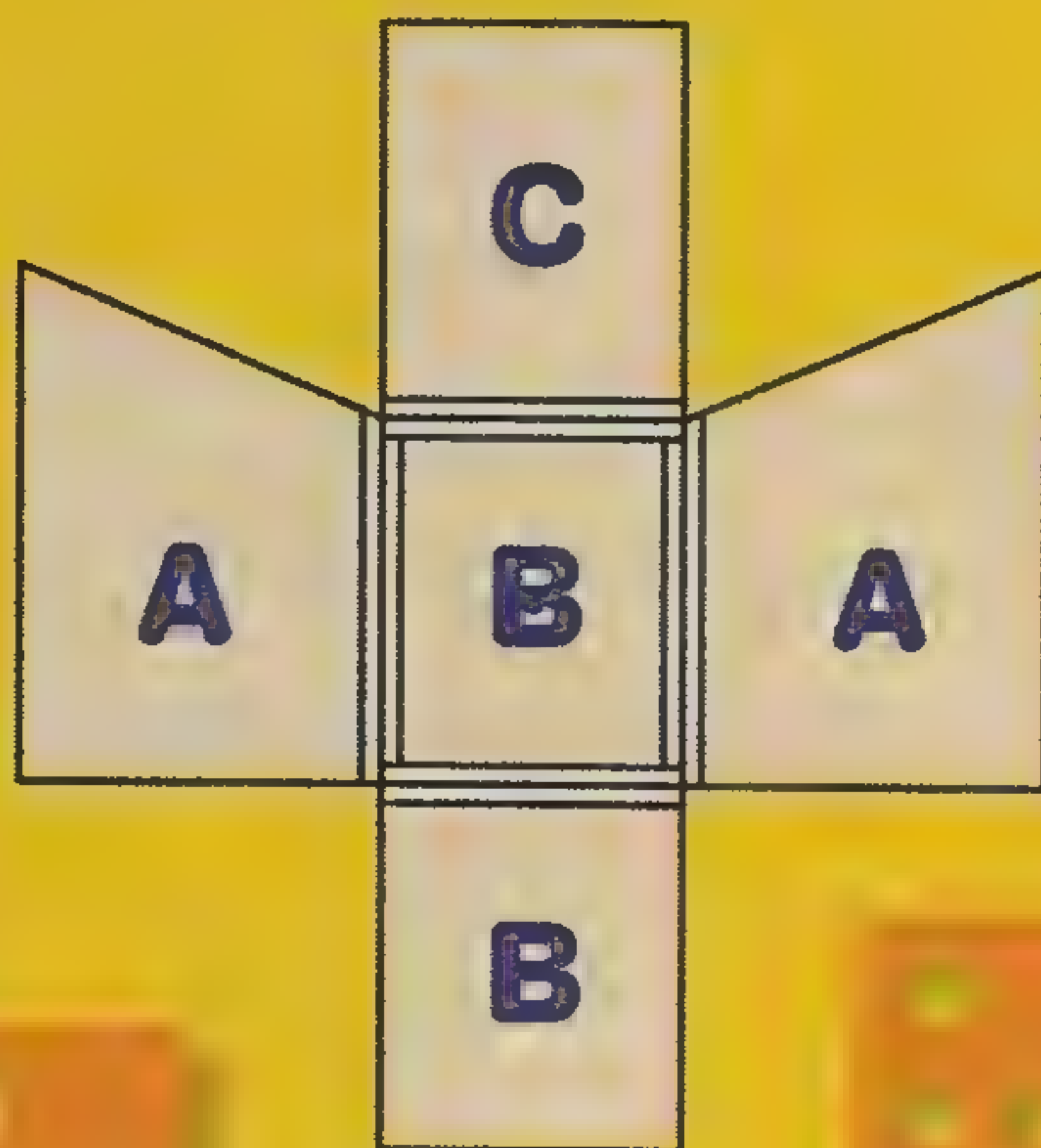
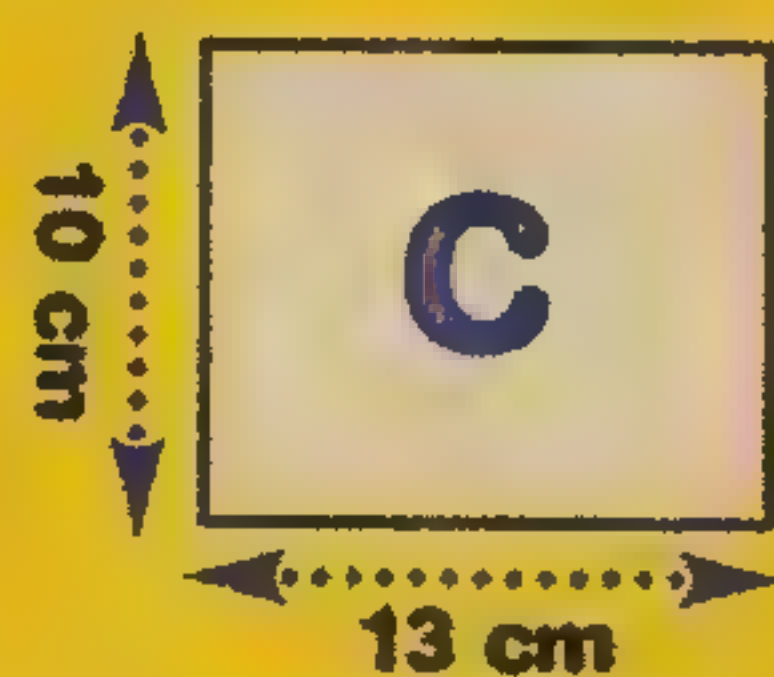
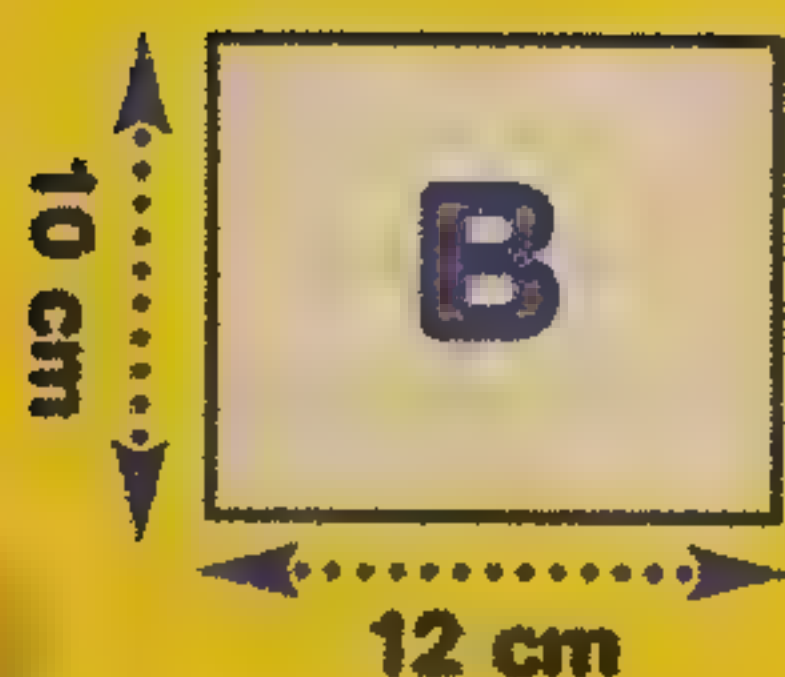
Faça um helicóptero para brincar.

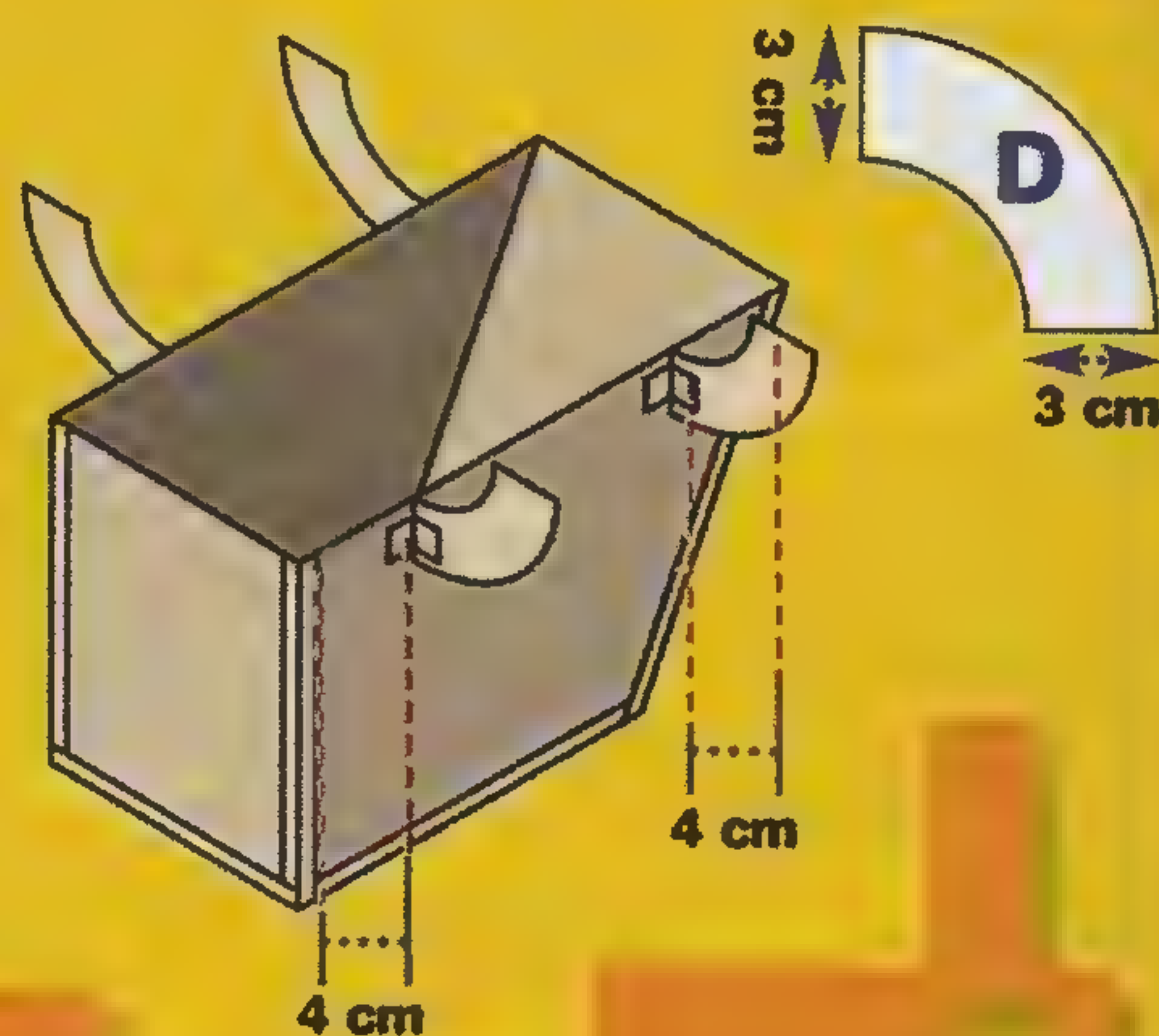
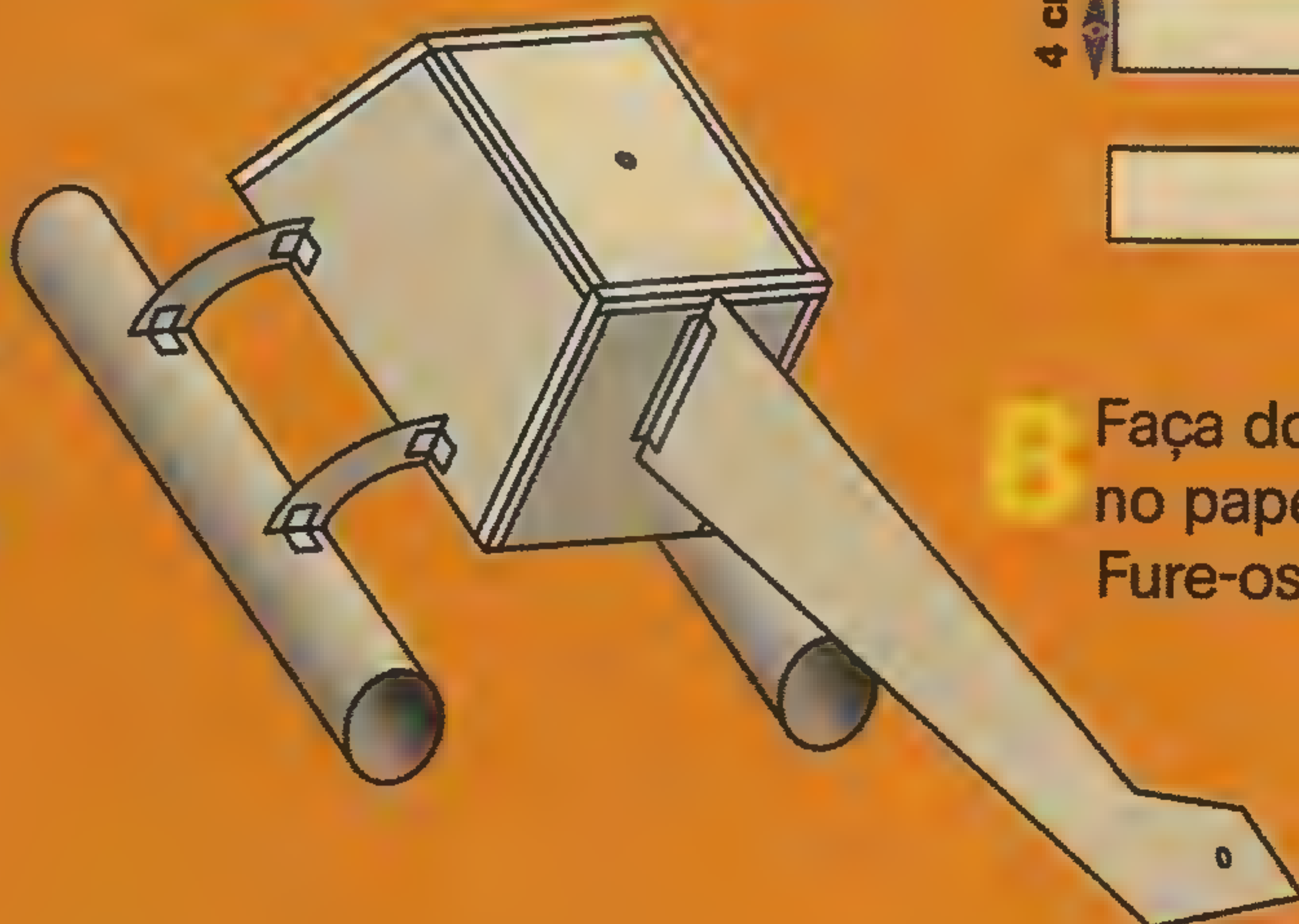
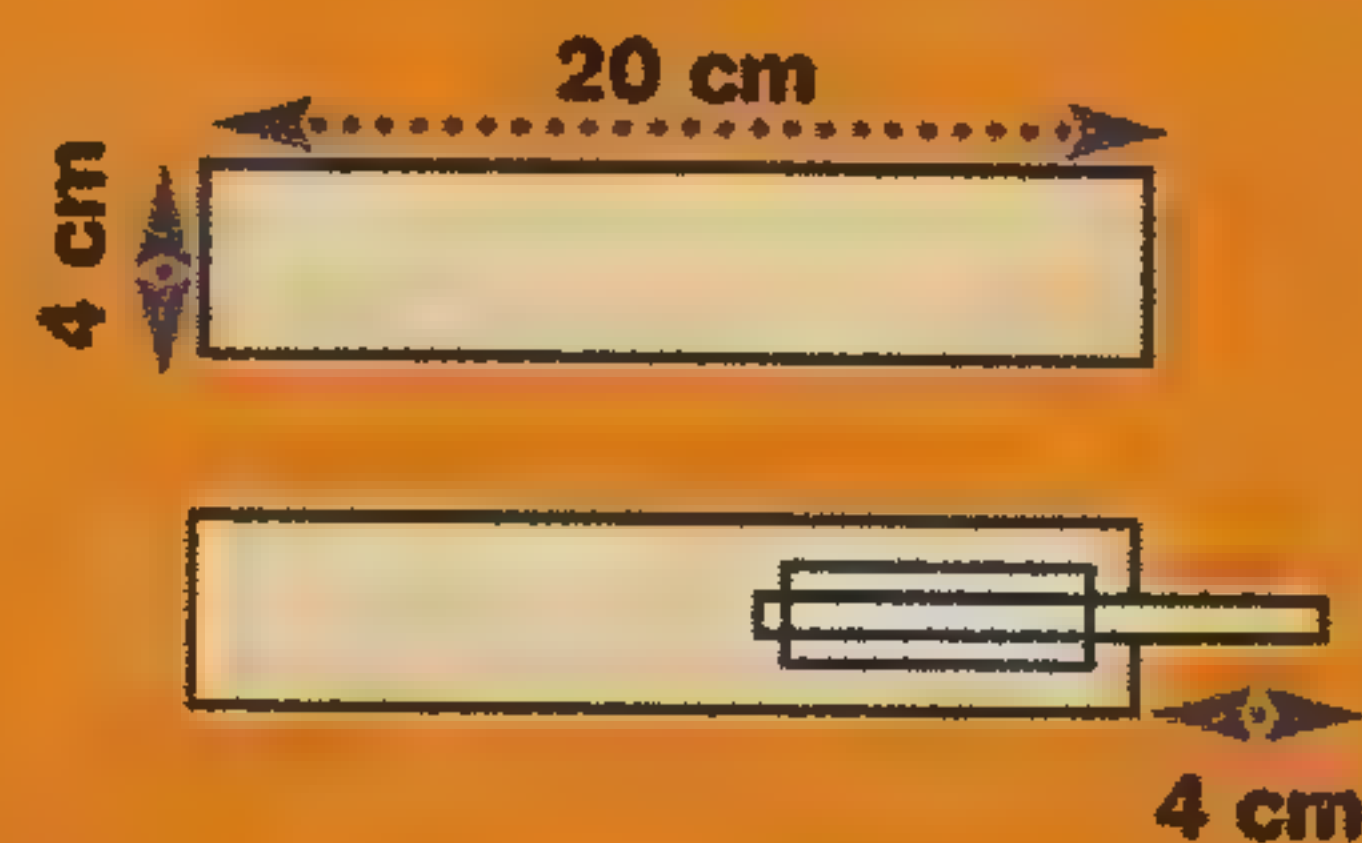
Você vai precisar de:

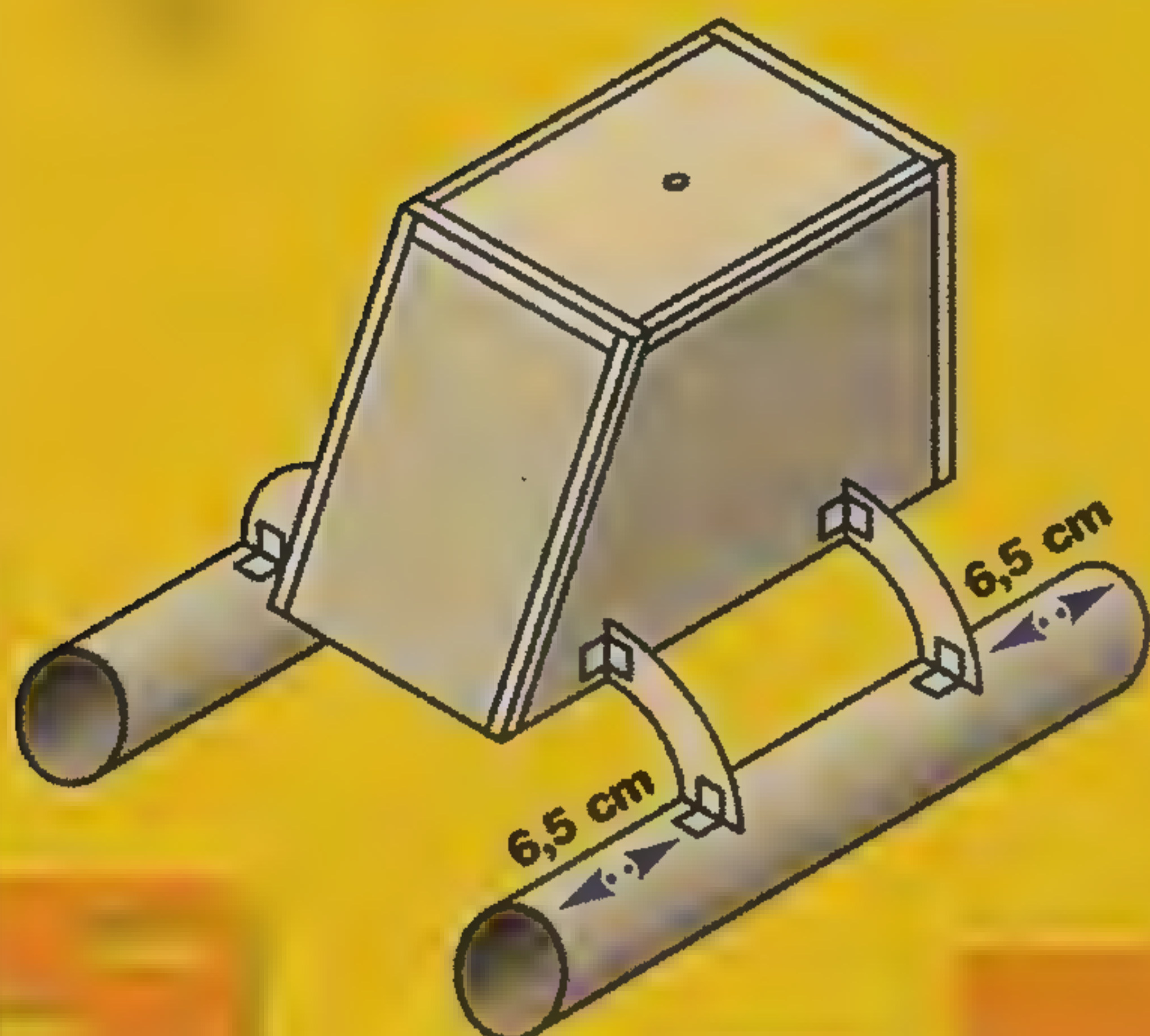
- papelão
- fita crepe
- 2 tubos de papel-toalha
- 2 palitos de sorvete
- vareta
- canudinho grosso
- tinta colorida

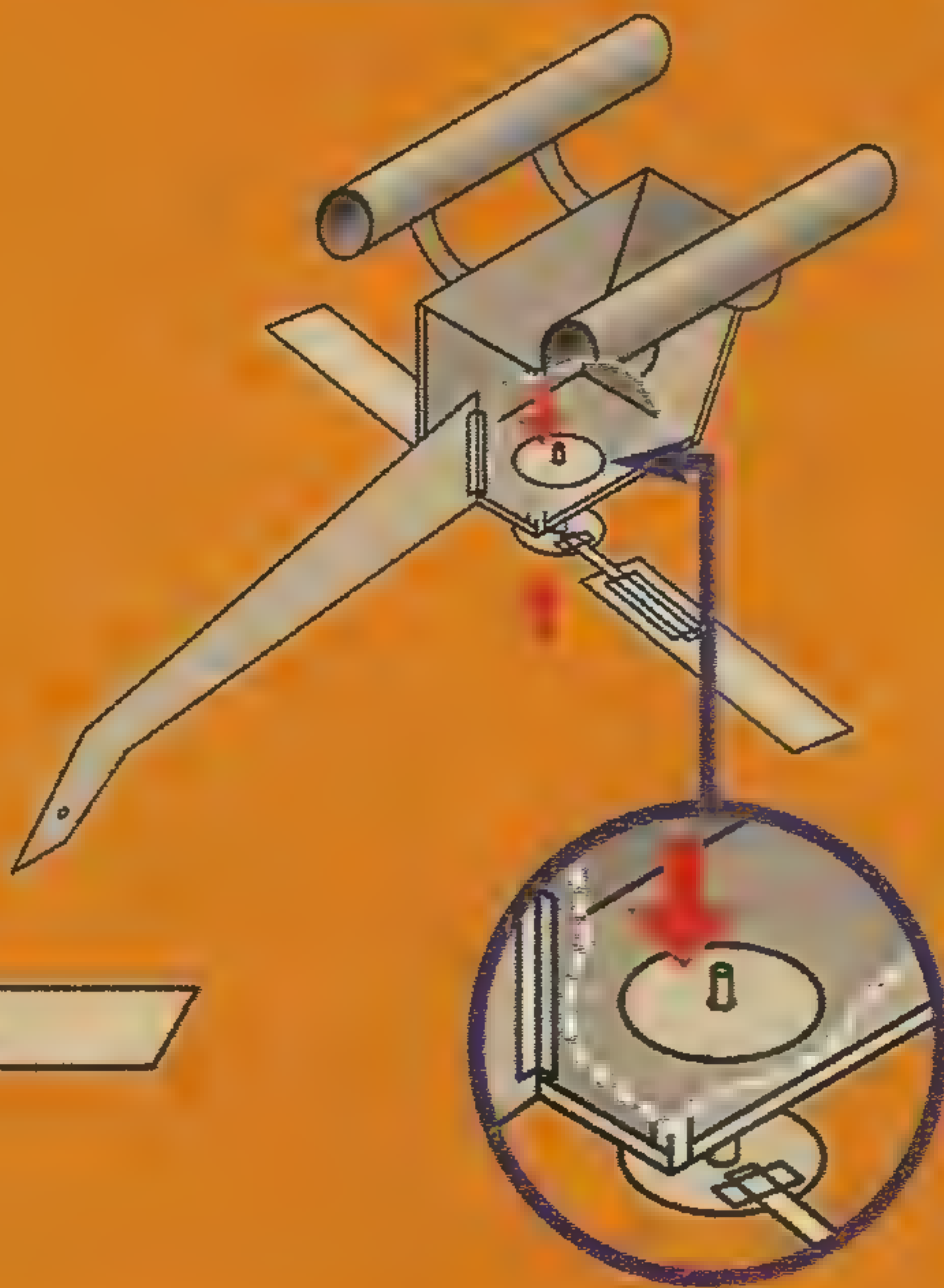
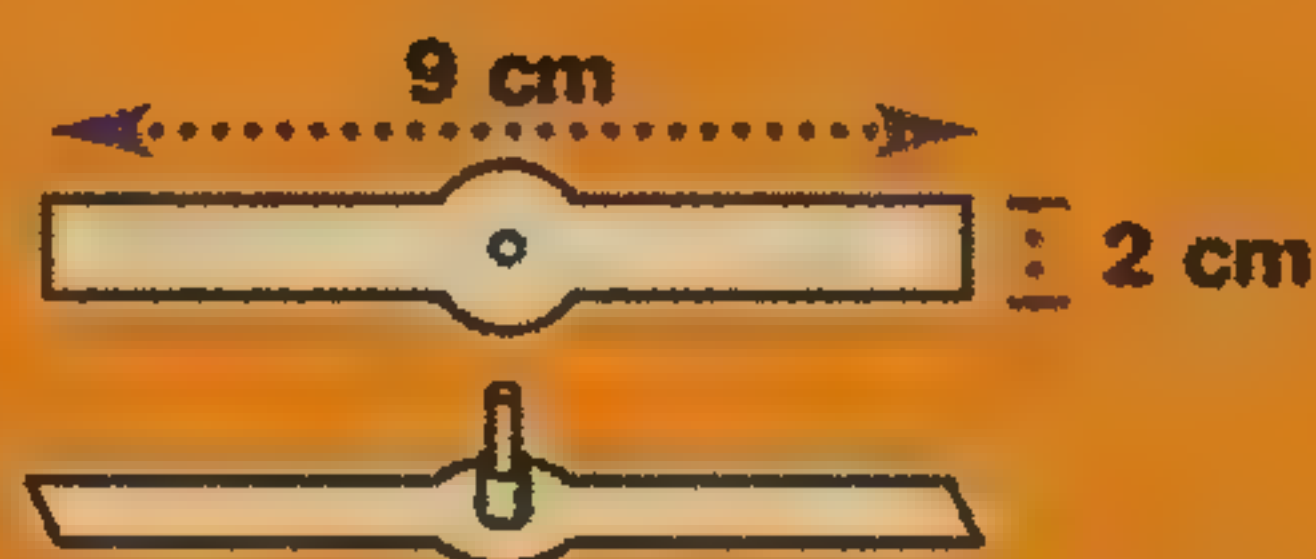
1 Copie os moldes no papelão, seguindo as medidas. Para fazer a cabine, você vai precisar de duas partes A, duas partes B e uma C. Recorte as peças.

2 Com uma tampa de caneta, faça um furo no meio do teto. Una as partes com fita crepe, dobre-as como se fosse uma caixa e feche com a fita.

3 Copie quatro vezes o suporte D no papelão e recorte. Prenda os suportes na cabine com fita crepe.

5 Copie as medidas da cauda no papelão e recorte. Faça um furo na ponta com uma tampa de caneta.

4 cm
6 cm
26 cm
9 cm
8 cm
30 cm

6 Com a fita, prenda a cauda atrás da cabine, perto do teto. Pinte todo o helicóptero de branco e espere secar.

7 Recorte duas hélices no papelão. Prenda os palitos de sorvete na ponta de cada hélice com fita crepe.

8 Faça dois círculos no papelão e recorte. Fure-os no centro.

Com a fita crepe, cole os tubos de papelão nos suportes.

9 Corte 6 centímetros de vareta e cole a ponta em um dos furos do círculo. Deixe secar. Corte 4 centímetros de canudinho e encaixe na vareta. Cole as pontas dos palitos de sorvete nas laterais do círculo, reforce com fita crepe e pinte.

10 Passe a ponta da vareta da hélice pelo furo do teto da cabine. Por dentro, encaixe o segundo círculo na ponta da vareta. Cole e deixe secar.

11 Copie a hélice da cauda no papelão e recorte. Fure no meio e pinte. Corte um pedaço de vareta com 2 centímetros. Cole uma ponta da vareta no furo da hélice, passe pelo furo da cauda e cole.

PRODUÇÃO:
MARCUS FABIANO LOPES
ESQUEMAS:
FÁBIO FIGUEIREDO
FOTO:
LEO FELTRAN
DESIGN:
ANDREA NALIATO

UM PRIMO

Conheça melhor o orangotango, um dos parentes mais

Você acha o orangotango esquisito? Pois saiba que ele é um dos primos mais próximos dos humanos. Só perde para o chimpanzé e o gorila. Há muitos milhões de anos, os humanos e essas três espécies de macacos tinham um parente comum. Depois, cada uma começou a se diferenciar e formar espécies diferentes.

O orangotango se transformou nesse bicho de pêlos longos e avermelhados. Alguns povos da Indonésia acham que ele é sagrado e representa o espírito ancestral da humanidade. Em malaio, numa das línguas faladas por lá, orangotango quer dizer "homem do mato". Achavam que ele era um humano peludo que morava nas árvores.

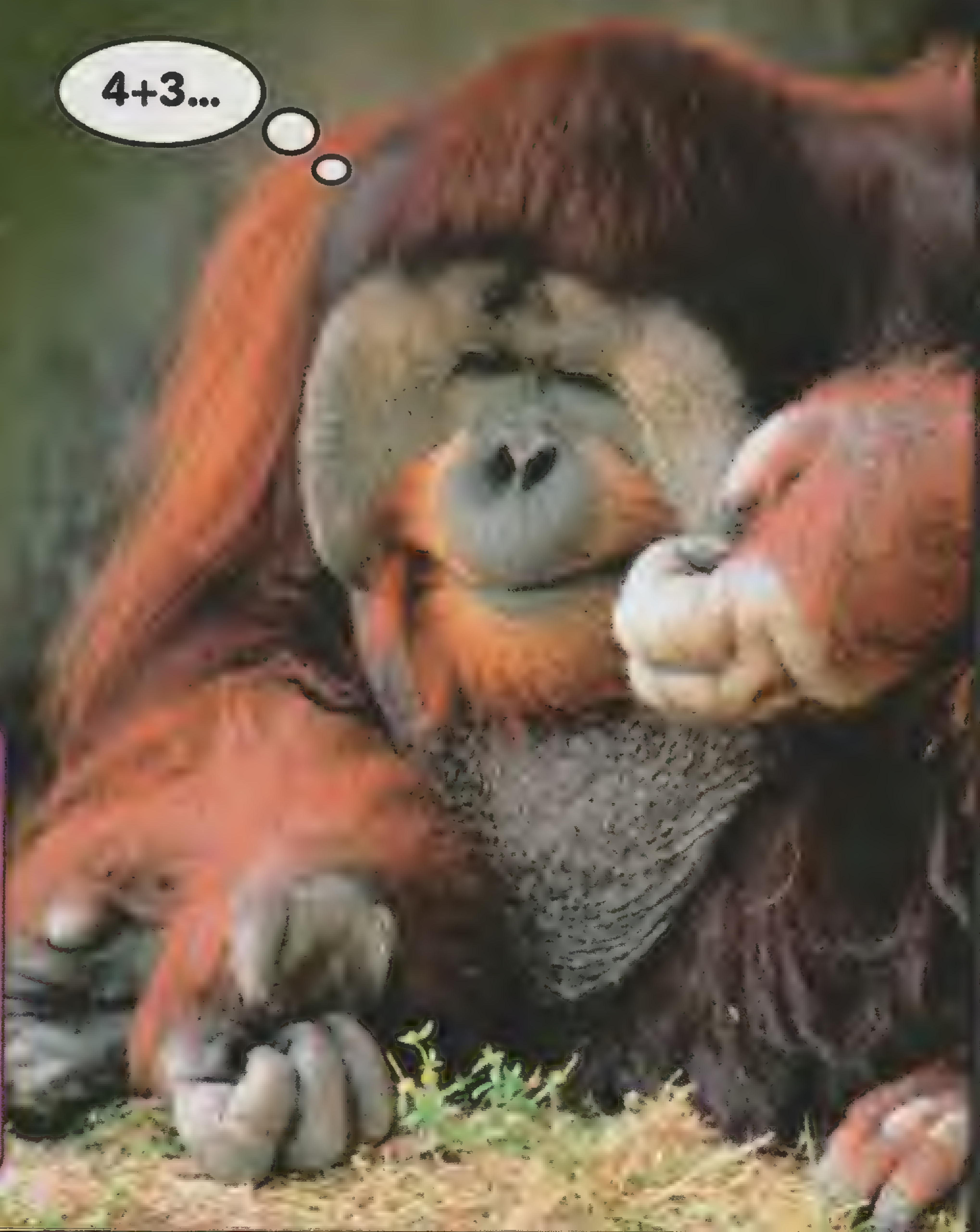
Os orangotangos se movem lentamente. Suas pernas pequenas são fracas, mas eles têm muita força nas mãos e nos braços. Por isso, ficam pendurados nos galhos nas posições mais malucas.

Eles são mais ativos durante o dia e passam quase todo o tempo no alto das árvores, onde fazem ninhos de folhas e gravetos para descansar durante o dia e dormir à noite. Também se protegem da chuva ou do sol fazendo uma espécie de toldo de folhas sobre a sua cabeça.

Os passeios pelo chão são muito raros e bem curtos, geralmente só para passar de uma árvore para outra. Quando isso acontece, caminham sobre as quatro patas.

4+3...

A ficha do bicho

Tempo de vida ▸ até 40 anos.
Tamanho ▸ até 1,50 metro de altura.
Peso ▸ as fêmeas pesam cerca de 40 quilos e os machos chegam a 100 quilos.
Alimentação ▸ frutos, folhas, sementes, insetos, ovos e pequenos vertebrados.
Gestação ▸ em torno de 275 dias.

SIMPÁTICO

próximos dos humanos.

VIDA EM FAMÍLIA

Os machos vivem solitários e as fêmeas em grupos. Eles só se unem no acasalamento, que ocorre uma vez por ano.

Quando se tornam adultos, mais ou menos com 15 anos, os machos ganham uma espécie de bolsa na garganta que permite que dêem gritos alucinantes. E é disso que as fêmeas gostam. Quanto mais forte for o grito, mais elas se apaixonam. Alguns orangotangos fazem mais de 15 tipos de sons só para se exibir para elas.

Depois do namoro, o macho vai embora e volta a viver sozinho. Os filhotes nascem com até dois quilos e não desgrudam da mãe durante o seu primeiro ano. Aos 5 anos de idade, formam grupos e começam a explorar a mata, pulando de galho em galho em busca de abrigo e alimentos.

O que esses animais têm de mais parecido com os humanos são as expressões faciais e o olhar. Quando ficam mais velhos, o rosto fica enrugado, os pêlos se tornam grisalhos e os machos ganham longas barbas brancas que lembram as de um vovô humano.

MANOJ SHAH/GETTYIMAGES

Cada macaco no seu galho!

Sem casa

Os orangotangos vivem apenas nas selvas da Sumatra e do Bornéu, na Indonésia. Mas já habitaram um território muito maior e foram extintos em várias regiões devido à destruição das florestas. Eles precisam das árvores para se alimentar, viver e procriar. Para salvá-los da extinção, diversas organizações ambientais estão lutando para que as matas não sejam mais derrubadas. Vários animais já foram capturados e levados para áreas florestais mais seguras.

CORBIS

PASSATEMPO
Cadê?
Entre na dança com os indígenas e investigue todo o território para encontrar as figuras que aparecem em destaque.
Resposta na página 42.
MORETTINI

CIRCOMIX

ELES ESTÃO CHEGANDO!

Você acredita em extraterrestres? Pois é bom acreditar. Uma turma de alienígenas acaba de pousar nesta edição da RECREIO.

São fugitivos de ORT, um planeta distante, que foi dominado por rebeldes. Enquanto procuram um jeito de libertar seu povo, eles vivem incríveis e divertidas aventuras por aqui.

A partir desta semana, você acompanha a história desses surpreendentes viajantes do espaço na RECREIO. E isso é só o começo! Eles ainda vão trazer muitas novidades.

UMA AVENTURA DO OUTRO MUNDO

Parte 1

EM UM PONTO DISTANTE DA GALÁXIA, O PLANETA ORT FOI DOMINADO POR REBELDES QUE PLANEJAVAM DOMINAR TODO O SISTEMA DA ESTRELA BELTAINE.

O PACÍFICO LÍDER ORTONIANO FOI FEITO PRISIONEIRO, MAS UMA FORÇA DE RESISTÊNCIA CONSEGUIU ESCAPAR.

ESSE GRUPO É A ÚLTIMA ESPERANÇA DE LIBERTAR ORT E MANTER A PAZ NO SISTEMA...

UFA! ESCAPAMOS POR POUCO!

VAMOS PROCURAR AJUDA!

PRECISAMOS DE UM PLANO PARA VENCER OS REBELDES!

O-OH! VEJAM! PATRULHAS REBELDES SAINDO DE ORT!

ESTÃO ATRÁS DA GENTE!

NÃO TEMOS COMO ENFRENTÁ-LAS, ZACH!

MAIS RÁPIDO! ELES NÃO PODEM ESCAPAR!
MAS A NAVE DELES É MENOR E MAIS VELOZ!
NÃO VAMOS VOLTAR A ORT SEM AQUELES IDIOTAS!
NEM QUE EU TENHA DE IR ATÉ O FIM DA GALÁXIA!
A PERSEGUIÇÃO CONTINUA POR VÁRIOS ANOS-LUZ...

OLHEM! PLANETAS AO REDOR DE UMA ESTRELA!

ACHO QUE AQUELE COM ANÉIS TEM MAIS POTENCIAL!

AQUELE VERMELHO ME PARECE BEM HABITÁVEL!

NÃO SEI... VAMOS VER QUAL A OPINIÃO DO OFICIAL DE CIÊNCIAS.

O OFICIAL DE CIÊNCIAS ESTUDA OS NOVE PLANETAS ENCONTRADOS...

PELA ANÁLISE DO COMPUTADOR, DEVEMOS POUSAR NAQUELE PLANETA AZUL!

E ELE É HABITADO, GÊNIUS?

AINDA NÃO ENCONTREI NENHUM SINAL DE VIDA...

ESPERE! ACHO QUE LOCALIZEI FORMAS DE VIDA! AQUILO PARECE UMA TÍPICA HABITAÇÃO DO LUGAR!

A NAVE SE APROXIMA DA ÓRBITA DA TERRA...

SERÁ QUE OS ORTONIANOS CONSEGUIRÃO SE DISFARÇAR? NÃO PERCA A CONTINUAÇÃO DESTA AVENTURA.

CONTINUA

Dicas para você se divertir com a turma da escola no recreio.

TOCOU O SINAL!

DE QUEM É O LANCHE?

Você vai precisar de:

- seu lanche

1 Sorteiem alguém para sair de perto da turma. Em seguida, coloquem seus lanches sobre uma mesa.

2 O jogador escolhido volta e tem de descobrir quem é o dono de cada lanche. Se acertar mais de três lanches, pode pedir um pedacinho. Se errar todos, paga um castigo.

Outra dica: AMIGO SECRETO
Combine com a turma e façam um sorteio, como o de amigo secreto. Cada um dá seu lanche ao amigo que sorteou.

CADA MACACO NO SEU GALHO

1 Escolham o pegador. Os outros se espalham e ficam apoiados em algum objeto.

2 O pegador diz: cada macaco no seu galho! e todos trocam de lugar, correndo.

3 Ele tenta alcançar alguém antes que todos encontrem apoio. Se achar dois macacos no mesmo galho, ele pode pegar um. Quem for pego primeiro vira pegador.

CRIS EICH & JEAN CLAUDE

DESAFIO

Você vai precisar de:

- 1 bola
- giz

Uma princesa com Y?

CHEGADA

1 Escolham um mestre. Marquem a partida e a chegada. Coloquem a bola na chegada. Os jogadores ficam na partida.

2 O mestre propõe um desafio, que pode ser: uma fruta com a letra J, por exemplo. Quem pegar a bola e responder o desafio será o novo mestre.

PARE BOLA

Você vai precisar de:

- 1 bola leve

1 Façam uma roda e joguem a bola uns para os outros. Quem deixá-la cair tem de pegá-la enquanto os outros correm.

2 Ao pegar a bola, o jogador grita: pare bola! e todos viram estátua. Ele joga a bola e, se acertar outro participante, quem foi atingido sai. Se ele errar, fica fora da brincadeira.

CHEF!
CHEF!
CHEF!

Du, DuDu e Edu em NA BOCA DO FORNO

VAI DOER?

QUE NADA! VAMOS FAZER BISCOITOS E FATURAR UMA GRANA FÁCIL!

MICHAEL KRAIGER ▸ texto
VINCENT DEPORTER ▸ desenhos
ANGUS BUNGAY ▸ arte-final
DIGITAL CHAMELEON ▸ cores
MARCELO ALENCAR ▸ tradução

MINHA MÃE VAI FICAR UMA FERA!
MÃES SÃO ASSIM MESMO!
PAREM! EU NÃO POSSO TOCAR EM NADA AQUI!
RELAXE, DUDU! CADÊ O LIVRO DE RECEITAS?
TUDO PRONTO, MESTRE-CUCA?
SIM! PODE MANDAR VER!
MANTEIGA!
TÁ NA MÃO!
CRAVO.
TADÃ!
OVOS.
CÓ, CÓ!
QUE SUJEIRA!
NOZ... COM MOSCA?
NOZ MOSCADA, EDU!

EI!
MAS ESSA RECEITA SÓ FAZ TRÊS DÚZIAS!
VAMOS QUADRUPLICAR!
COMO?
HUM...
QUE TAL ACRESCENTARMOS FLOCOS DE MILHO?
É ERRADO...
MAS PODE DAR CERTO!
É HORA DE BATER A MASSA!
NÃO É BEM ASSIM, EDU!

VOU BATER PRA QUEBRAR!

BRRRRRRRRRRRRBLURPRRR

BRRRRRRRRRRRRBLURPRRR
SERÁ QUE TEM UMA TIGELA MAIOR?
DUDU, DÁ UMA MÃOZINHA AQUI!
AI! SUJOU!

VOCÊS ASSISTIRAM À MELECA ASSASSINA?
CALA A BOCA!

ESTAMOS AFUNDANDO!
MINHA MÃE VAI MATAR A GENTE!

PRECISAMOS CONTER O FLUXO!
ANDA LOGO! EU TÔ FICANDO GRUDADO!
ARGH!

SSSSSSS

FUUUSSS

VOCÊS FORÇARAM A BARRA!

FAZ ALGUMA COISA!!!
MAS JÁ TENTEI DE TUDO!
TALVEZ O ASPIRADOR DE PÓ RESOLVA!

ESQUECE, DUDU!
E SE EU USAR O PLANO B?

CHOMP

CHLÉPT

GULP

TÔ CHEIO!

NÃO AGÜENTO MAIS!

QUERO LEITE!

PASSATEMPO
Fique de olho
Ajude o garoto a achar dois macacos na mesma posição.
Resposta na página 42.
ALEXANDER

Participe mandando a sua piada para:

Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar São Paulo - SP
CEP 05425-902

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br

E-mail
recreionline@abril.com.br

Piadinhas

O que um fantasma disse para o outro?
Você acredita em gente?
Rei K. Suguimoto, 8 anos
Londrina – PR

O que o sabãozinho disse para a sabãozinha?
Eu te OMO!
Fernanda E. L. Benevides, 11 anos
Fortaleza – Ceará

O que o dedo de um pé disse para o outro?
Não olhe agora, mas tem um calcanhar nos seguindo.
Caroline R. Candido, 11 anos
São Paulo – SP

Qual o mar que não tem tempestades?
O mar de rosas.
Paula Regina N. de Freitas
Aracaju – SE

Havia 99 pessoas num barco que virou de cabeça para baixo. Quantas pessoas ficaram?
66.
Victor Vinicius Rodrigues
Itapecerica da Serra - SP

O que é que tem no céu, tem na terra, mas não tem no mar?
A letra E.
Naline Resendo Correi, 11 anos
Guarulhos – SP

Quem é que sempre está junto no carrossel?
O r e o s.
Giovanna Govêa Belmiro
Niterói – RJ

O que é que só cresce para trás?
A fila.
Gabriel Xavier Lage da Lima
Goiânia – Goiás

Fundador: VICTOR CIVITA (1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thaís Chede Soares B. Barreto

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Editora de Arte: Priscila Afonso
Estagiária: Noêmia Lopes (texto)
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparador Digital: Dinei Balieiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Cristiane Yamazato, Fernando Esselin, Mario Fittipaldi e Ronny Marinoto (texto) e Rosani Andreani (revisão)
www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino Diretor de Arte: Carlos Grassetti Diretor de Redação do Portal Abril: Wagner Barreira Depto. de Documentação e Abril Press: Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite Gerente de Publicidade: Renato Resston Executivos de Contas: Fábio Santos, João Eduardo Dias, Vlamir Aderaldo Diretor de Publicidade Regional: Jacques Baisi Ricardo Representante: Rogério Ponce de Leon (RJ) Coordenadora: Juliana de Moura NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor: Pedro Codognotto Gerentes de Vendas: Claudia Prado, Fernando Sabadin MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing: Rodrigo Velloso Gerente de Produto: Priscila Pezato Consultora de Negócios: Mônica Viotto MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário: Elaine Komatsu Assistente de Marketing Publicitário: Renata Marques Coordenador de Projetos: Renato Cagno ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávolos Diretor de Vendas: Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 Publicidade: (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 Classificados: 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 Blumenau-SC – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 Brasília-DF – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558 Campinas-SP – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax (19) 3233-7175 Cuiabá-MT – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 Curitiba-PR – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax (41) 252-7110 Florianópolis-SC – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 Fortaleza-CE – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 Goiânia-GO – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 Joinville-SC – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 Londrina-PR – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax (43) 3357-1122, fax ramal24 Manaus-AM Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax (92) 233-1892/231-1938 Porto Alegre-RS - Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 Recife-PE – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 Ribeirão Preto-SP – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermidia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 Rio de Janeiro-RJ – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 Salvador-BA – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 Vitória-ES – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055 916, Dil'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais Negócios: Exame, Você S/A Jovem: Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy Estilo: Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Vip Turismo e Tecnologia: Guias 4 Rodas, Info, Placar, Mundo Estranho, National Geographic, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo, Vida Simples Casa e Bem-Estar: Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saude Alto Consumo: Ana Maria, Contigo, Faça e Venda, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! Fundação Victor Civita: Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 207, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. Assinatura: Sua satisfação e a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. Edições anteriores: Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional. Código DINAP - 12788/1.
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

PASSATEMPO
ENIGMA
Descubra o nome de cada filho do Conde Drácula.
Dracolino não usa nada azul.
Dentinho está de boné.
Não há nada amarelo em Morceguildo.
Dracolino e Hemácio estão usando cachecol.
Júnior e Guido adoram gravata borboleta.
A cor verde aparece em Guido e Vampreco.
A
B
C
D
E
F
G
SANDER
Resposta na página 42.
39

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Jonas França e sua mãe, nadando com golfinhos em Varadero, Cuba.
SÃO JOSÉ DOS CAMPOS – SP

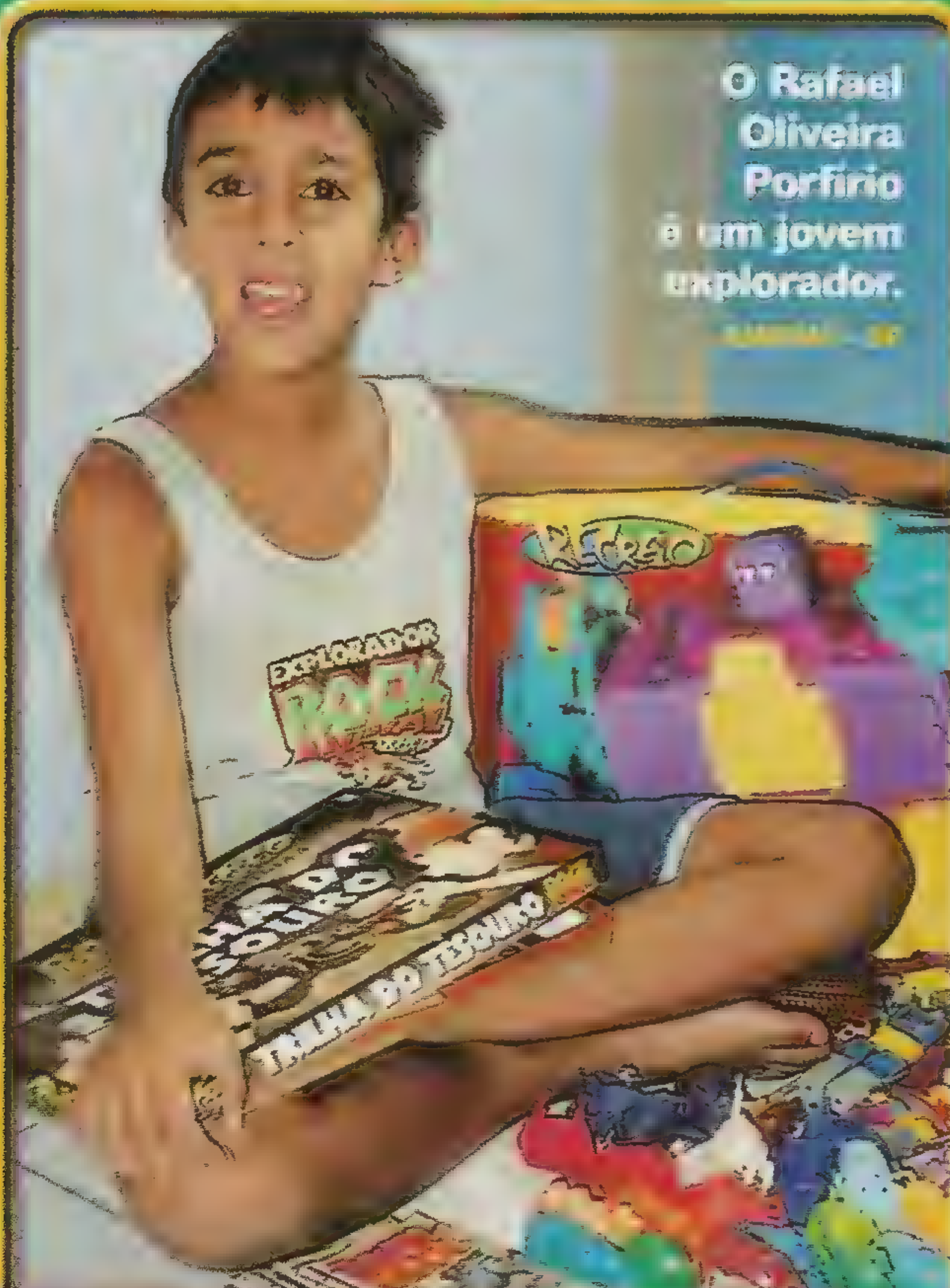
As reportagens sobre animais são muito interessantes. Como pretendo ser biólogo, acho todas o máximo! Gosto também dos testes, faço todos!
GUILHERME FERNANDES RIVEIRO
GUARUJÁ – SP

Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

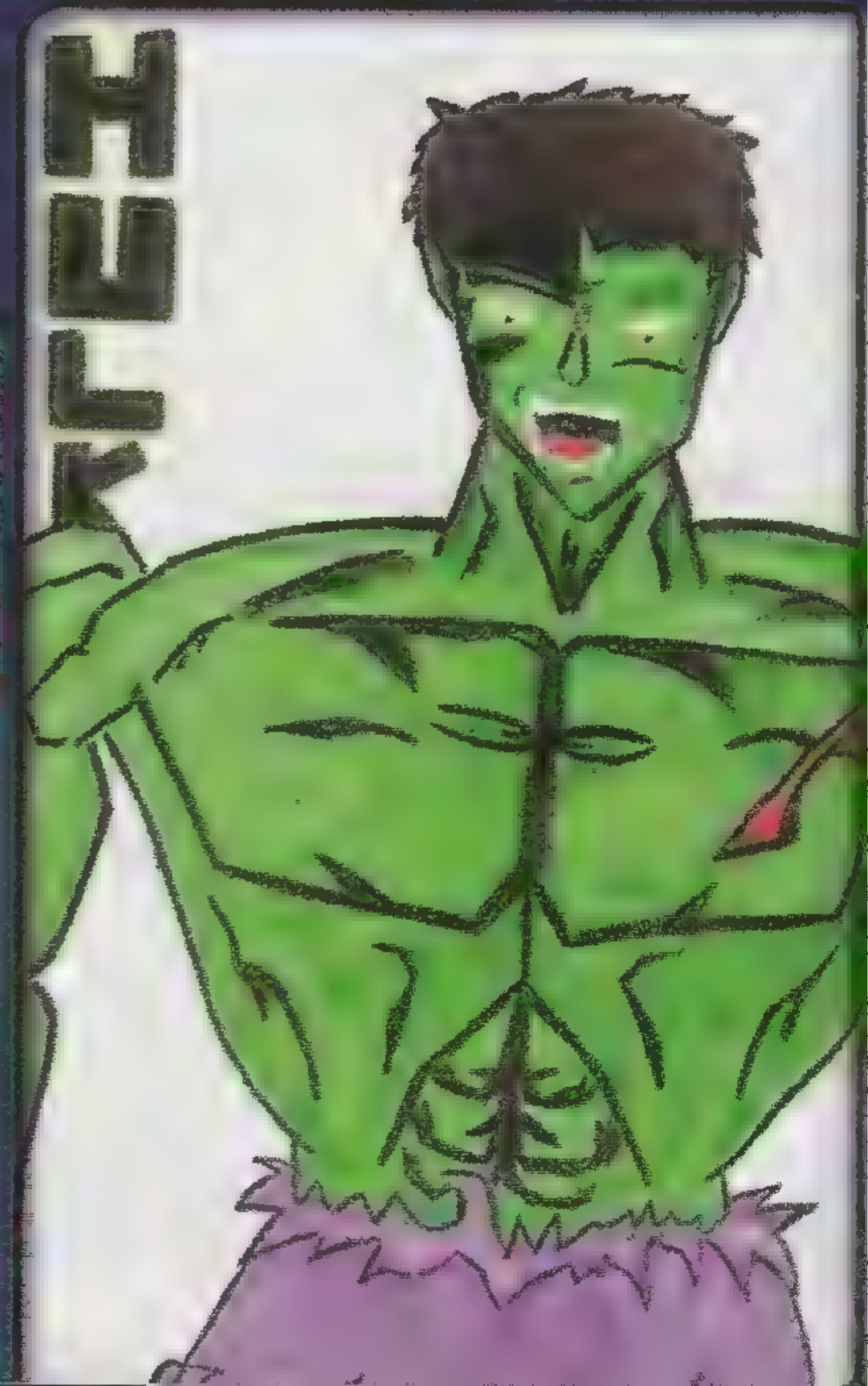
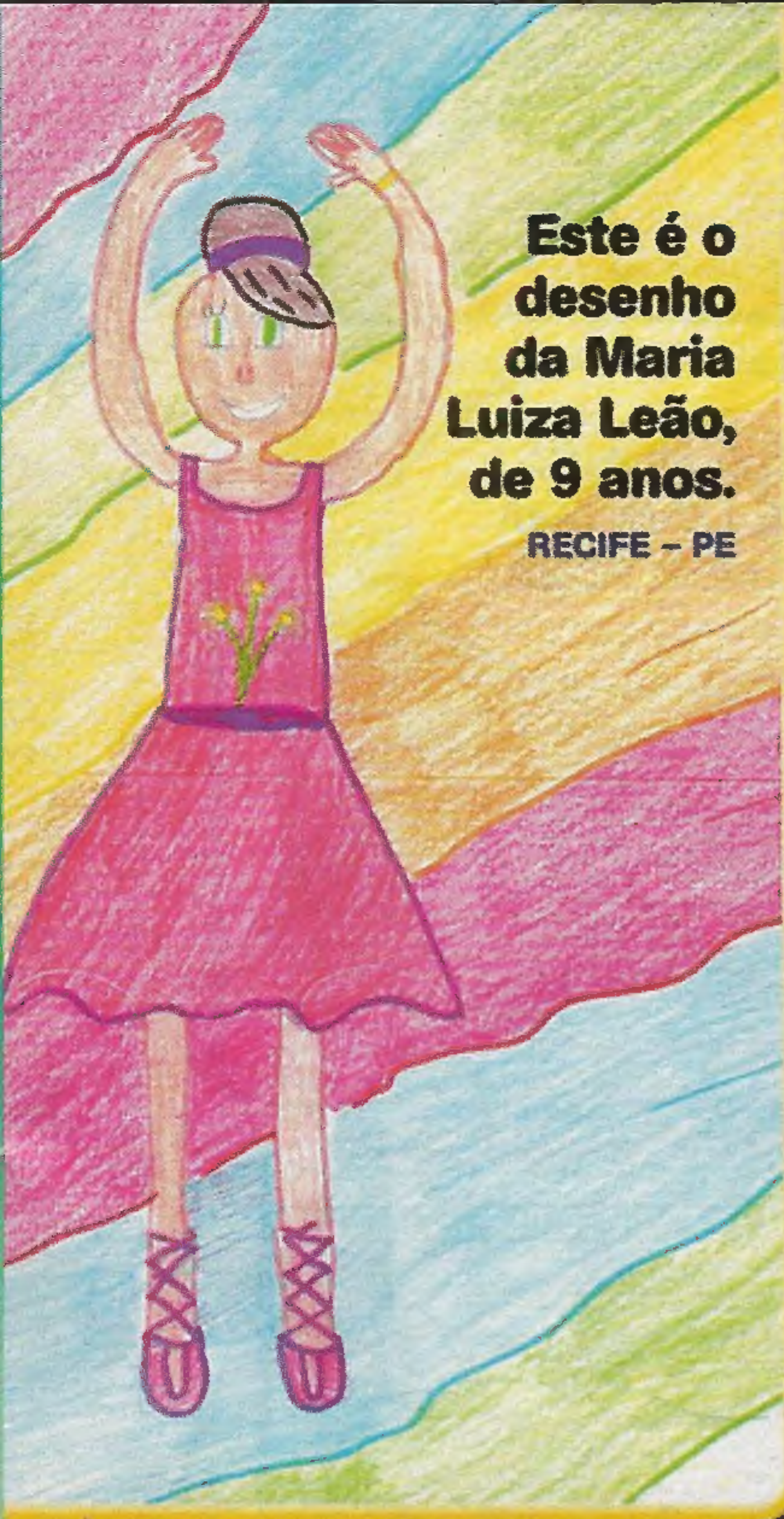
Oi, pessoal da RECREIO! Gostaria que vocês fizessem uma matéria sobre palavras esquisitas e outra sobre o ornitorrinco.
Fernanda Lopes Moreira, 9 anos

A RECREIO é a melhor revista do mundo! Sou fã e colecionadora das séries.
Lucas Mendonça Dias

Oi! Estou adorando as tatuagens ROCKANIMAL. Meu leão fez o maior sucesso.
Maria Cecília

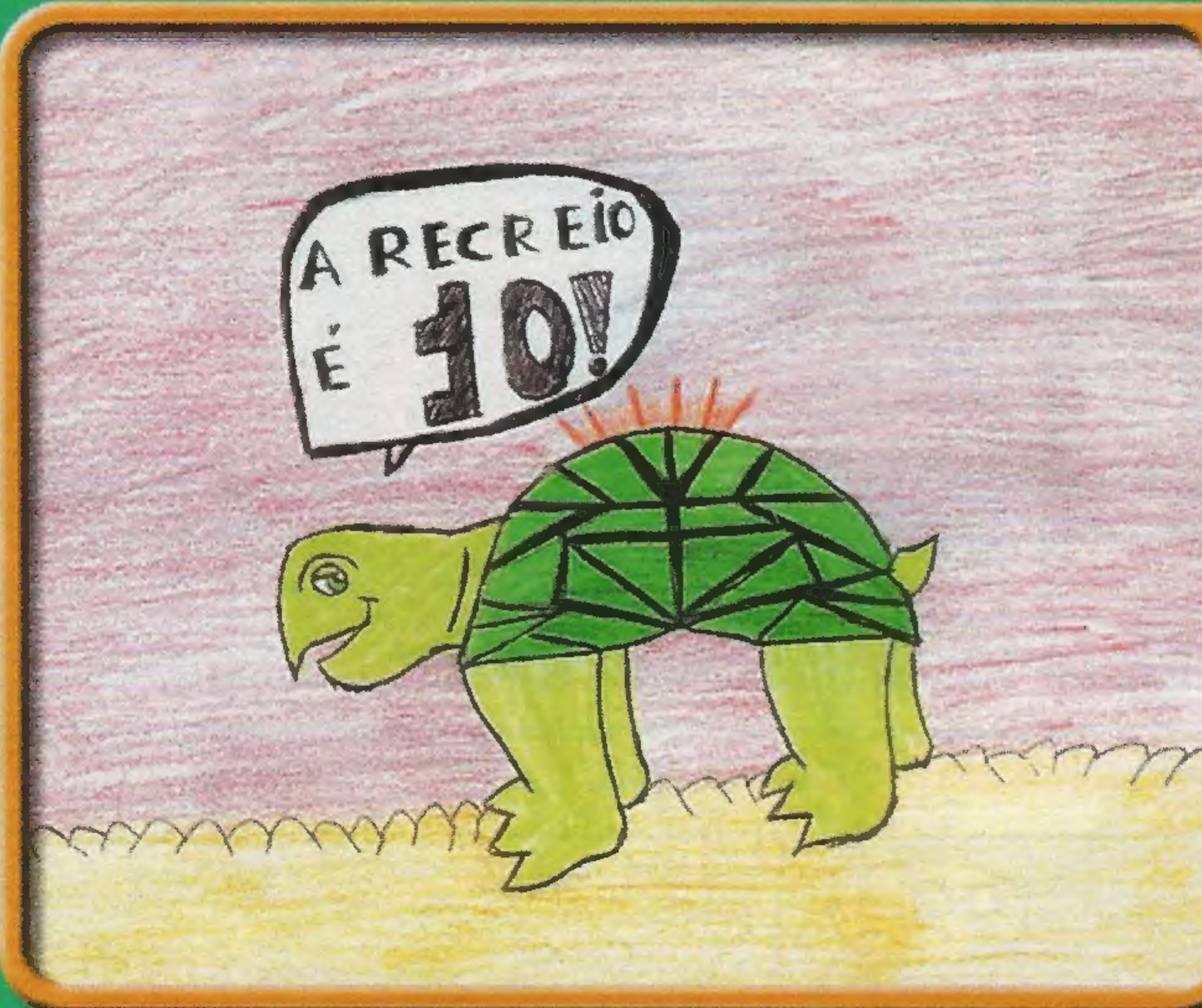
Este é o Rafael Brandão Horta, de 10 anos.
BELO HORIZONTE – MG

O Rafael Oliveira Porfírio é um jovem explorador.

O Matheus de Oliveira Guzman caprichou no Hulk.
GOIÂNIA – GO

Olá, pessoal! Escrevi para dizer que gosto muito do Johnny Bravo e que a história "Paquerar é uma arte" ficou 10. Publiquem mais quadrinhos desse galã.
ELISÂNGELA AMORIM COELHO
RIO DE JANEIRO – RJ

Este é o desenho da Maria Luiza Leão, de 9 anos.
RECIFE – PE

Gosto muito de ler as curiosidades sobre animais.
MARIANA FELÍCIO ALVES
SABARÁ – MG

Que tal também publicarem quadrinhos do cão Coragem?
YURI VIANA
CANELA - RS

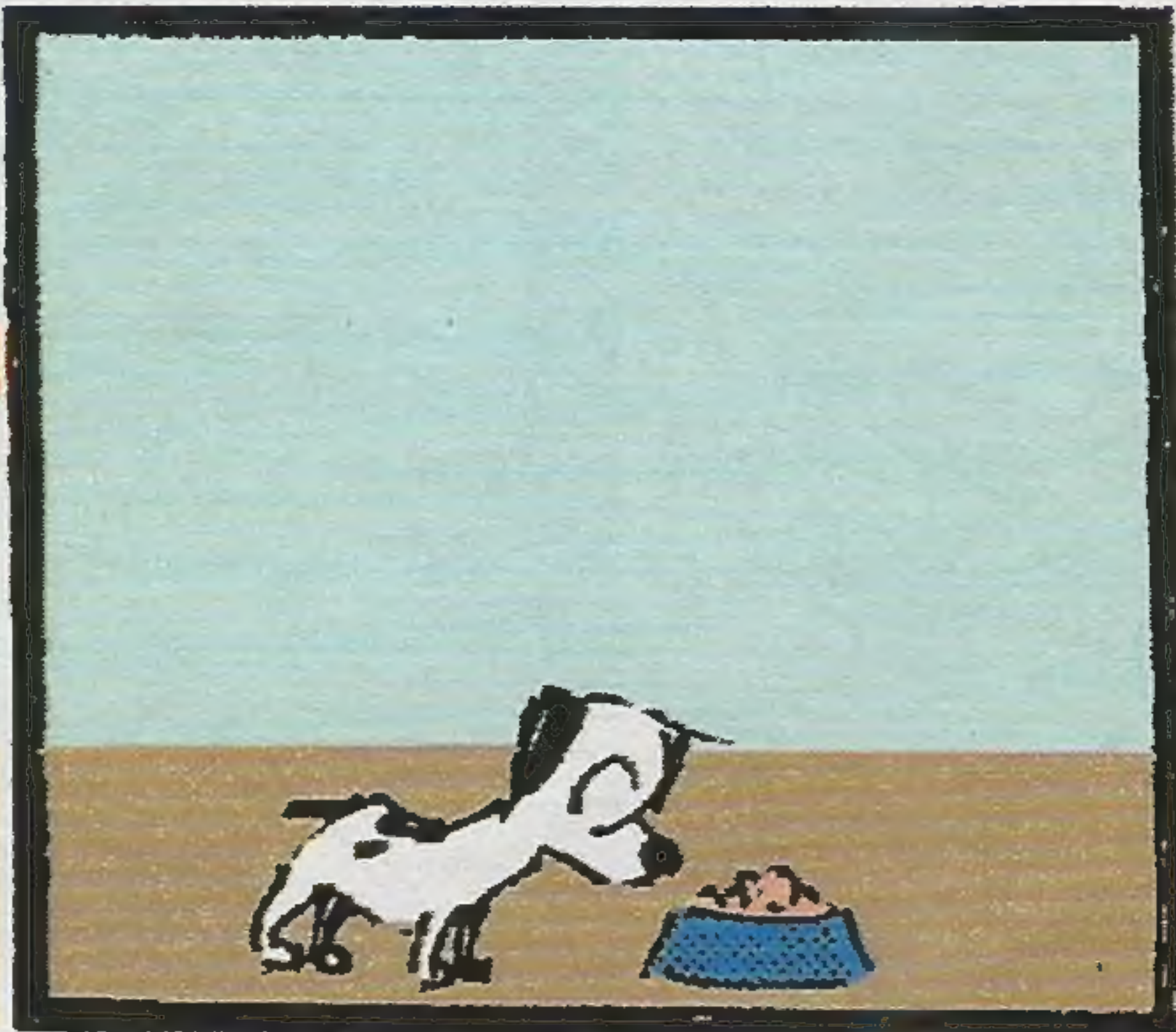
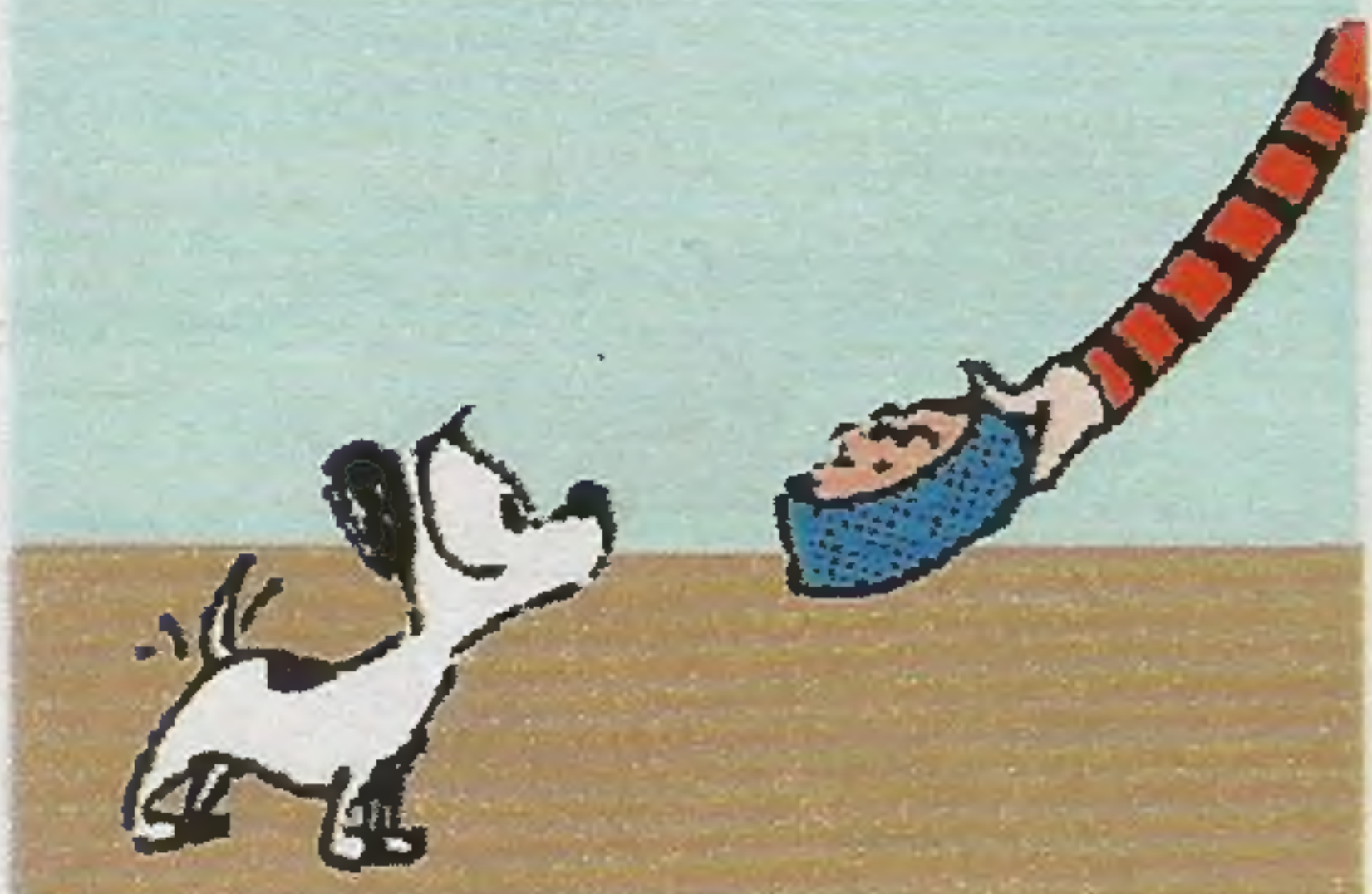
A Vanessa Fernanda Maciel Serejo acha a RECREIO a maior!
SÃO LUÍS – MA

O Giovanni Christian Fulgêncio curtiu a Tartaruga de Luz
PIRAQUARA – PR

Eu adoro as ilustrações do Jean Galvão, meu xará.
JEAN FRANCISCO NETTO
CHARQUEADAS – RS

Esta é a Laís Olivo Rossi pronta para a aula de balé.
ESPÍRITO SANTO DO PINHAL – SP

As seções preferidas da Nathalia Cristina são as *Curiosidades* e o *Teste*.
GUARULHOS – SP

Tirinhas!

Aumiau — por Patrick McDonnel

Animatiras — por Jean Galvão

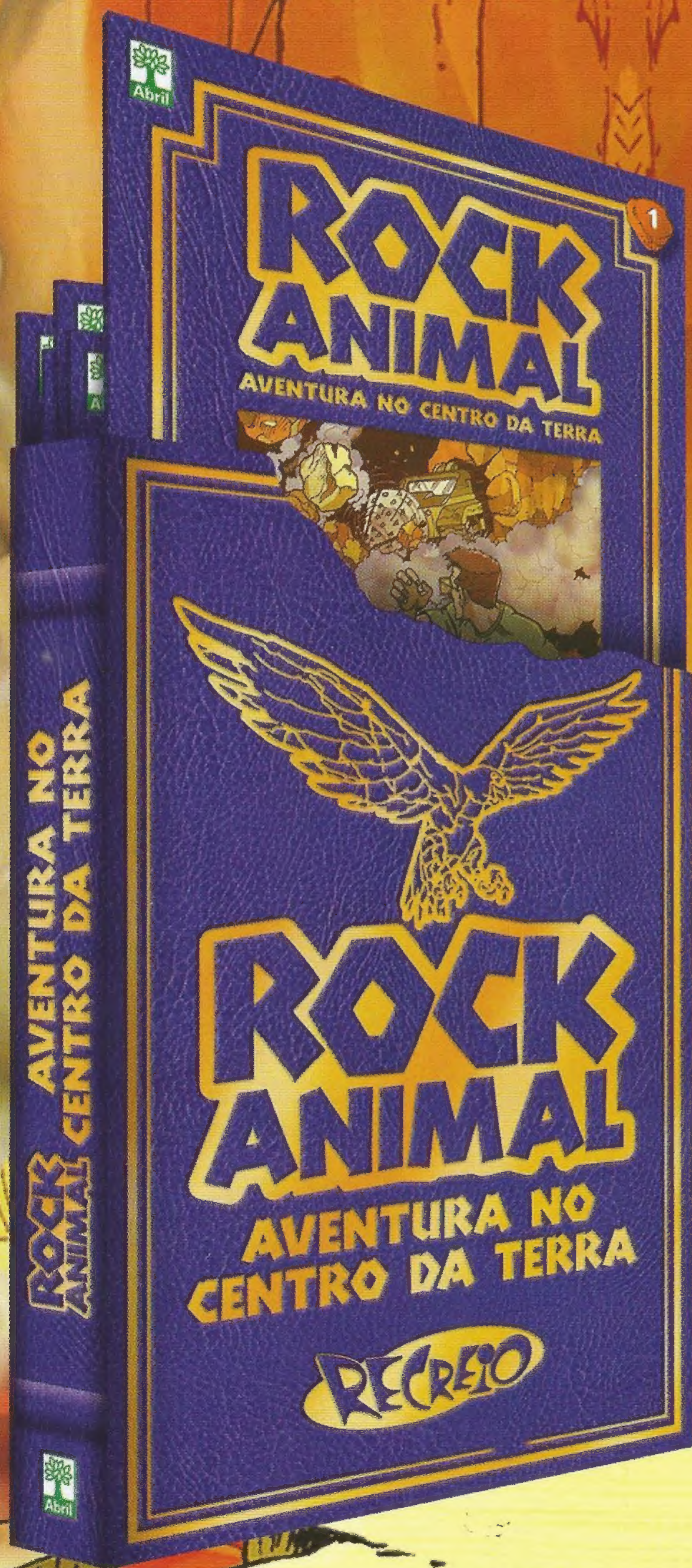
Rita — por Célia Catunda

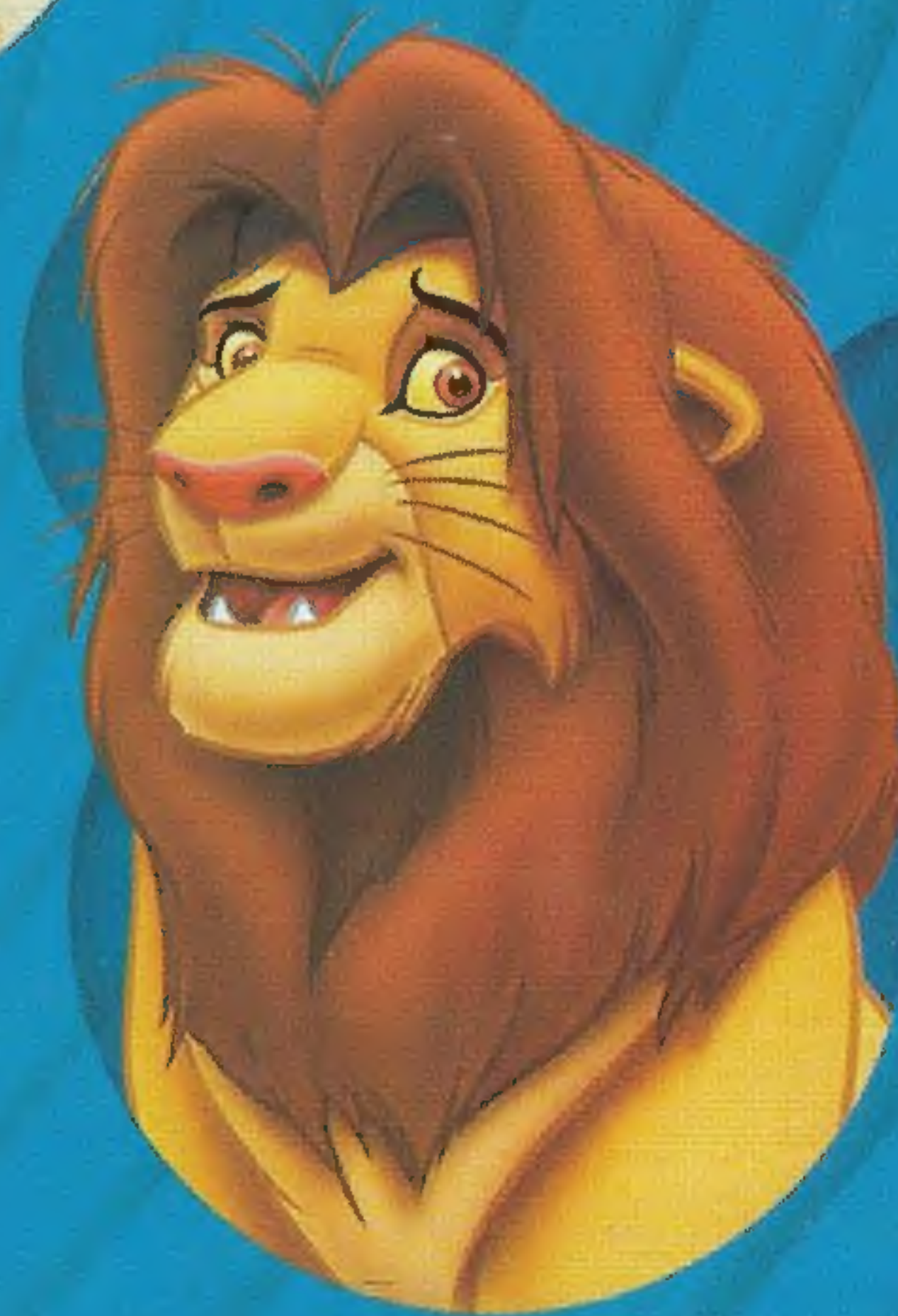
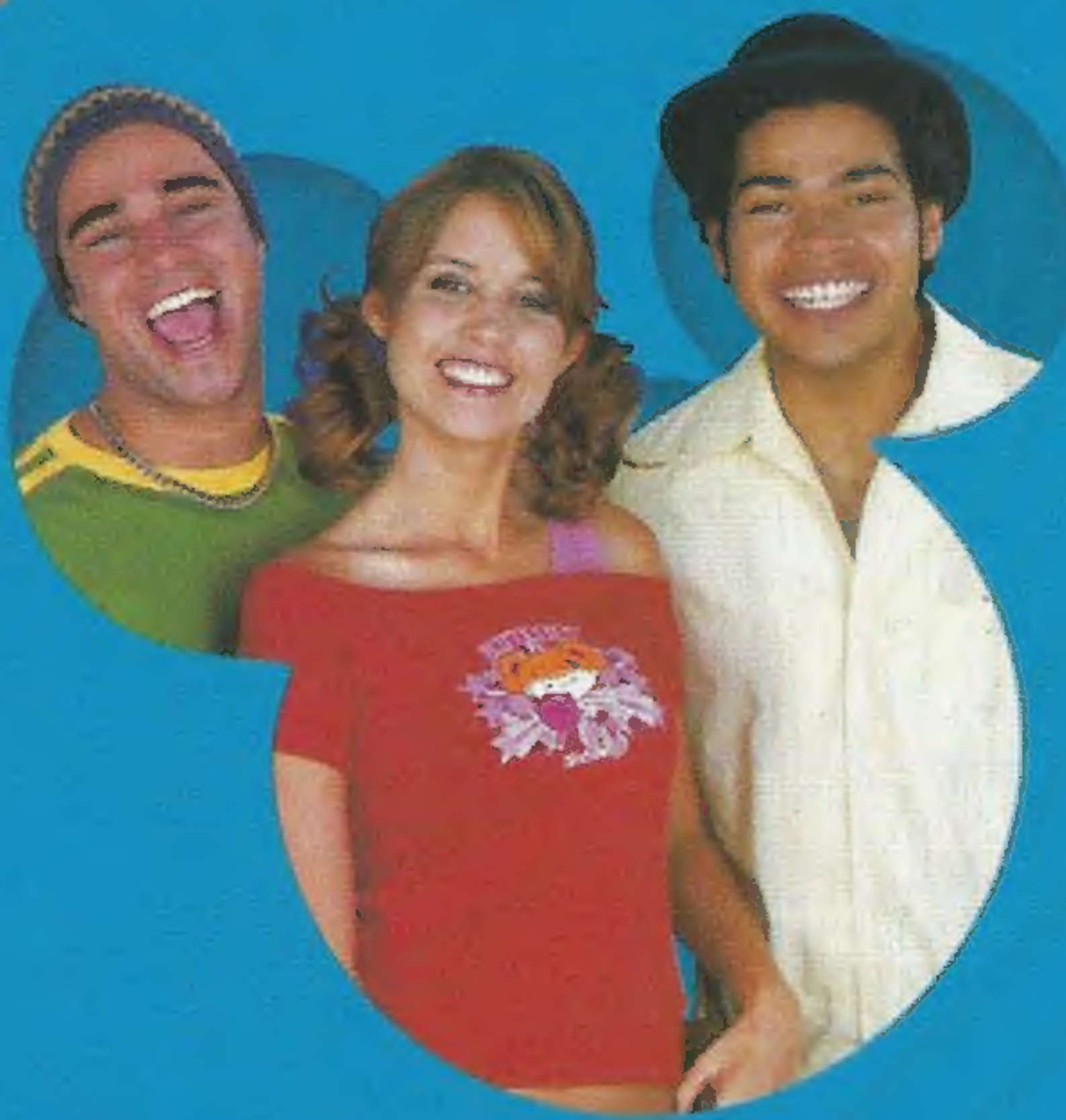
SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

Página 39

- A ▸ Morceguildo
- B ▸ Guido
- C ▸ Dracolino
- D ▸ Vampreco
- E ▸ Hemácio
- F ▸ Júnior
- G ▸ Dentinho

O DISNEY CHANNEL VOLTOU À DIRECTV™

e VOLTOU DISPONÍVEL em VÁRIOS PACOTES DE PROGRAMAÇÃO
CANAL 155

Muito mais TV.

3457 1234 (DDD 11) e 0300 789 1234
(Demais localidades). Custo por minuto da ligação R$ 0,30 (+ taxas) de telefone fixo e R$ 0,77 (+ taxas) de telefone móvel.

www.disney.com.br www.directv.com.br